TOP MEGA-DRIVE特輯6

CONTENTS

感謝ＳＥＧＡ公司版權協力！





















硬體篇

軟體篇 CARTRIDGE

軟體篇 CD-ROM

軟體篇 GAME GEAR

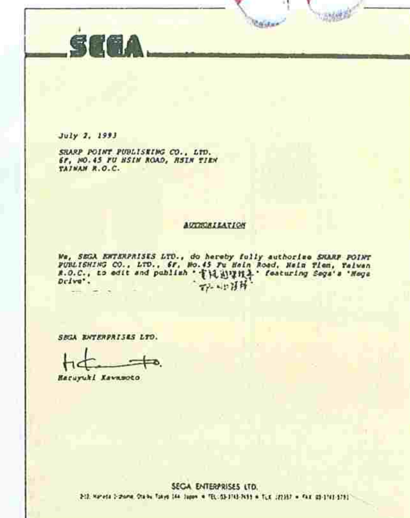
預告篇

廠商篇

秘技篇

攻略篇





SEGA

July 2, 1993

SHARP POINT PUBLISHING CO., LTD.
6F, NO.45 FU HSIN ROAD, HSIN TIEN
TAIWAN R.O.C.

AUTHORIZATION

We, SEGA ENTERPRISES LTD., do hereby fully authorize SHARP POINT PUBLISHING CO., LTD., 6F, No.45 Fu Hsin Road, Hsin Tien, Taiwan R.O.C., to edit and publish '電視遊樂雜誌' featuring Sega's 'Mega Drive'.

SEGA ENTERPRISES LTD.

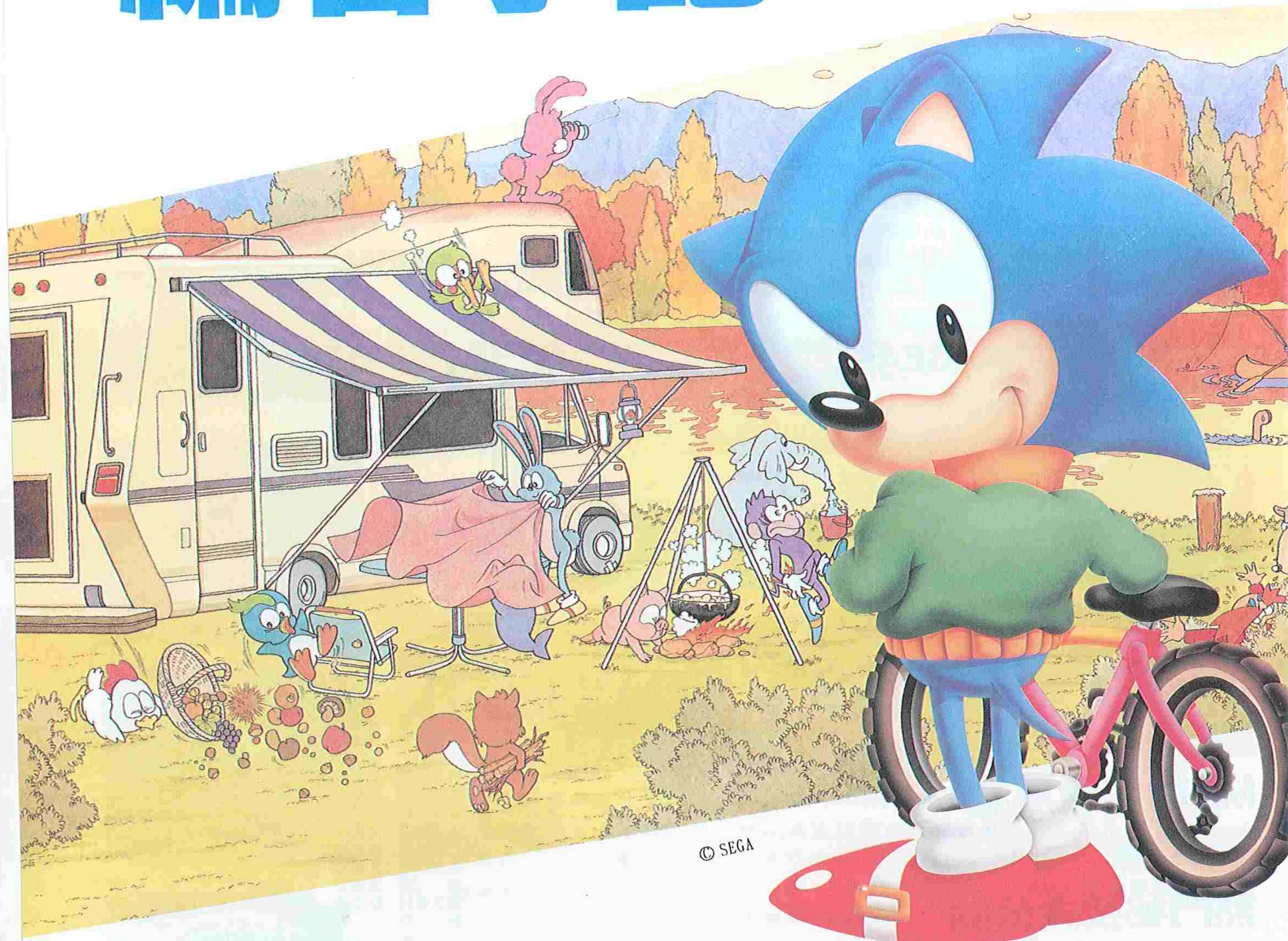
Haruyuki Kawamoto

SEGA ENTERPRISES LTD.

負 責 人：黃鎮隆
發 行 人：黃鎮隆
總 編 輯：陳希芳
企畫主編：游再興
企劃協力：蔡宏明
美術主編：劉豐益
美編協力：廖健寧、陳弘瑩、王世坤
文字編輯：鄭美琴、陳振宗、陳汝洲
電腦排版：楊惠理、林明月、張淑嫈、張淑貞
行政管理：廖桂華
國際版權：許麗容
行　　銷：葛麗英
廣告專員：駱英毅
商　　管：洪宗炫、蔡崇業
印　　務：陳嘉祥、廖美惠、楊雅惠
社　　址：新店市自立街134巷９號４樓
讀者來函請寄：企劃部／新店市復興路45號６Ｆ
電　　話：（02）218-1582（代表線）
ＦＡＸ：（02）218-2046
總 經 銷：農學股份有限公司（農學社）
地　　址：新店市寶橋路235巷６弄６號２Ｆ
經銷專線：（02）9178022
印　　刷：錦龍印刷實業股份有限公司
地　　址：台北縣板橋市大觀路２段355號
帳　　戶：電視遊樂雜誌社劃撥帳號：1159250-4
香港總經銷：新成公司
地　　址：九龍長沙灣永康街51-53號
時穎中心10樓1006室
電　　話：7851671
ＦＡＸ：7851175
法律顧問：蕭雄淋律師
地　　址：台北市羅斯福路２段105號９Ｆ

新聞局登記版台業字第2680號

編者手記



夏日炎炎，今夏激烈的軟、硬體大戰！「質與量」相輔相成的軟體攻勢與新主機「MEGA DRIVE 2 」&「MEGA-CD 2 」登場，這戰略正是SEGA公司在93上半年度所打出的一張閃亮王牌，不但為MD玩家帶來一陣炎夏涼風，更將本身成就推向另一高峰。

一機多享受已不再是幻想名詞，MEGA-CD的發售為玩家們提升了歡樂感受，而伴隨著MD新主機、傳說中的祕密兵器——WONDER MEGA，再推出升級型「RG—M2」，更使得歡樂空間無限延伸，看來電玩界勢必再捲起一場戰國旋風。

一年多來，編輯部無不絞盡腦汁，嘔血企電，終於使MD特輯6順利問世，除了保有原有的特色外，本回不但精心製作了160款超歡樂軟體篇，還將帶您走訪MD硬體世界的奧秘。另外附加了經典攻略「成吉思汗・元朝秘史」&「夢幻之星外傳」；隨書附贈「MD完全保存年鑑」2大獻禮，更是最值回票價的雙重演出。切記！別忘了將問卷填妥，速速寄回參加抽獎唷！

最後，特別感謝日本SEGA公司提供圖片版權協力製作，與讀者們的愛護支持，好還要更好，全體編輯部人員將秉全力製作更優秀的特輯和雜誌給您，我們期待下次的再相逢～BYE！BYE！

MEGA-DRIVE2 & MEGA-CD2 再起風雲



MEGA-DRIVE2
4月23日發售
價格12,800円（税別）

MEGA-CD2
4月23日發售
價格29,800円（税別）

MEGA-DRIVE&MEGA-CD 推出小型且低價位的新主機

SEGA突然發表了新型MEGA-DRIVE 和MEGA-CD即將發售的消息。

名稱就叫做「MEGA-DRIVE 2」和「MEGA-CD 2」。與舊的MEGA-DRIVE及MEGA-CD最大的不同之處在於其令人安心的低售價。與過去MD定價￥21000相較起來，MD2只賣￥12800，而過去MD－CD定價￥49800，現在的MD－CD2也只賣到￥29800的價格，一下子減去了約4成的價錢。

在規格方面，MD2的寬度只有原MD寬度的三分之二，MD－CD之寬度則較原機種還寬，但高度較低。過去MD與CD-ROM之接續方法為上下放置，而新的機器則採左右接續的方式。

「2」發售之後，現在所用的MEGA-DRIVE 和MEGA-CD將停產。



▲現行的MD與MD－CD和新型的MD與MD－CD的比較。當初造成轟動的文字「16—BIT」在新機種上字變小了。

MEGA-DRIVE 2與MEGA-CD 2之構造



性能大致相同但追加部份細部改良

MD 2與MD－CD與的硬體機能與舊機種相比並未作改變，只是在價格上下降，並去除一些不大有用的功能。

MEGA-DRIVE 2

耳機端子與音量調節部份刪除

MD主機上聲音輸出部份的耳機端子及其音量調節部份被刪除了。但MD 2為求遊戲的音效與立體效果，採用了特別的連接線連接主機與電視。

MEGA-DRIVE 2

耗電量減半

過去的MD必須消耗13W的電力，MD 2則改成7W，約減為一半。這是節約能源的新設計。但這麼一來，變壓器的規格也必須改變，原變壓器就不能再用了。

MEGA-DRIVE 2

MODEM端子與MEGA轉接器廢除

過去MD上的MODEM及SEGA轉接器，由於使用的機會太小，故此次將之刪除。

不過因此就不能玩對應MEGA MODEM的軟體，而MARK-Ⅲ及MASTER SYSTEM的遊戲也不能玩了。

MEGA-CD 2

CD的放、取改上置式

MEGA-CD 2的CD取、放口改成上置式了。過去的前置式設計很容易因振動而損壞。新設計改為手動開啟，即使未接電源，也可以取、放CD。

MEGA-CD 2

標題畫面改變

原先在MD－CD上一插入電源即會出現的標題畫面更新了。SEGA公司的代表性角色——音速小子，將會出現在新的標題畫面中，相當引人注目。



◀畫面上出現的音速小子是一大特色。

附屬週邊

附贈FIGHTING PAD 6B

MD 2主機所附贈的操縱器是1月29日才剛發售的FIGHTING PAD6B。這麼一來，這種操作器可能會成為新的制式配備。



◀隨機附贈FIGHTING PAD 6B。

MD與CD的新舊機型互換組合變化

MD2與MEGA-CD 2的外形雖改變，但仍可完全互換。也可將新、舊機器組合，且組合後仍可使用。MEGA-CD 2當然仍可和舊MD組合。以前買了MD，卻未買MEGA-CD的人可以不用擔心。



MD 2與MD－CD之組合。這是最小組合！



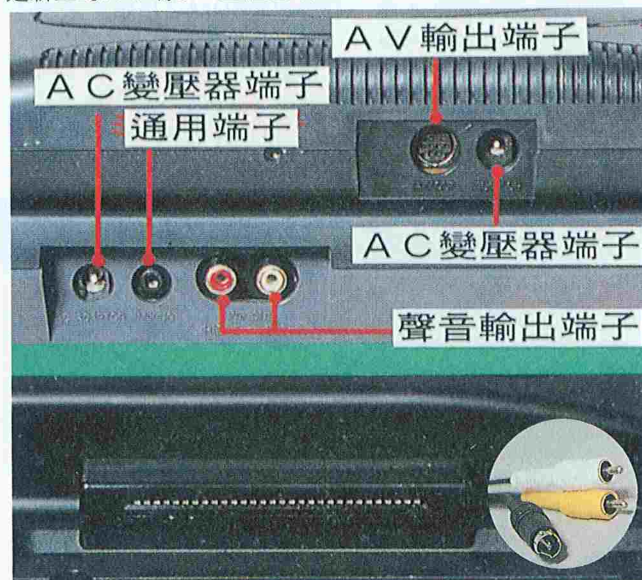
會比本體還多出一些長度。

新舊機體比較。組合時MD2約佔三分之二。組合後更具一體感。



AV端子的輸出對應裝備

MD2的對外輸出有幾點變更和追加。MODEM端子與耳機端子刪除了，MEGA轉接器也去掉了，取而代之的是新型的AV端子，立體音效對應（此立體音效連接線另售）。CD-ROM部份則未作變動。但當二者聯接使用時，可使用通用端子。



MEGA-DRIVE 2	MEGA-CD 2
規格 220×212×59（mm）CPU 68000（8M）&Z80（4M）顏色 1512色 輸出端子 立體對應專用A/V端子、擴張槽 價格12800（日幣）（專用小型AC變壓器 ※與舊品不可互換，另附六個按鈕的操縱器一支）	規格 220×396×84（mm）CPU 68000（12.5M）輸出端子 音聲專用端子×2、MD MI×端子 擴張槽 價格 29800（日幣）（AC變壓器、MD專用連接線內附）





多搖桿轉接器

／3,000円

為回應眾多「希望能許多人同時玩遊戲」的玩家心聲，MD將發售多搖桿轉接器。但這並非普通轉接器，它有選擇的機能，要連接搖桿或滑鼠都可以。此轉接器可接四個搖桿（或滑鼠），最多可八人同時玩。它所對應的第一款軟體「J聯盟超級射手」將同時發售。



SEGA滑鼠

／5,000円

等待又等待後，滑鼠終於登場。有如一般滑鼠一樣，SEGA也採用軌跡球（滑鼠背面之球狀感應器）的設計方式，當球的部份受壓時，就可使用A・C鈕操作，即使RPG也能單手操作哦！可在與它同時發售的對應軟體「虛幻世界」中嚐試看看。



MEGA-CD卡拉OK

／19,800円

活用MEGA-DRIVE與MEGA-CD硬體機能的「MEGA-CD卡拉OK」已在去年11月18日發售，與WONDER MEGA的卡拉OK模式（數位音效、音高控制、原音消除器等）基本機能相同，但威力更為提昇。麥克風定價￥19800。





LASER ACTIVE LD-ROM光碟機

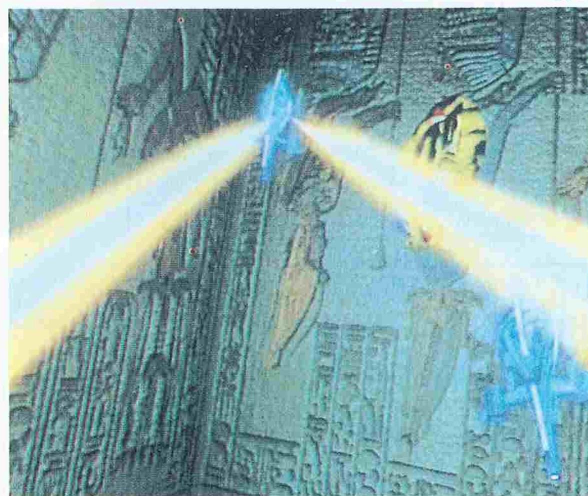
目前ＬＤ可播出畫面和音樂，例如製作卡拉ＯＫ。PIONEER公司推出了雷射碟影機的高級機種，使用者可用來玩遊戲，甚至可使用對話型教育軟體。這機種就叫做LASER ACTIVE。

LASER ACTIVE在１月９日的發表會上展示過，預定今年七月上旬發售。LASER ACTIVE不僅可對應雷射影碟、ＭＤ的ROM版卡帶以及MEGA-CD，更可對應PC-E的Hu卡，LD-ROM以及SCD。



▲全套的LASER ACTIVE。

▲１月９日在東京大手町舉行的發表會。PIONEER與SEGA的代表雲集。



▲用LD-ROM作出的遊戲畫面。背景是只有ＬＤ才作得出的鮮明動畫。

MEGA-LD遊戲專用控制器

LASER ACTIVE要用來玩遊戲時，必須使用其專用控制器。而其本性可作一般ＬＤ、ＣＤ的播放用，也可接MEGA-LD控制器、PC-E專用控制器，以作為玩遊戲之用。

目前本體預定價格在９萬日幣以下。各控制器價格在６萬日幣以下，也就是大約共須15萬日幣。遊戲主機賣到這麼高價的，大概也只有ＬＤ吧。



▲ＭＤ的控制器。



▲放入軟體後，用操縱器即可簡單地操作。

LASER ACTIVE對應媒體

主機	
CD／12㎝ CD／CDV／20㎝ LD／30㎝ LD	
主機＋ MEGA-CD控制器	主機＋ LD-ROM²控制器
MEGA-LD（20㎝ LD／30㎝ LD）／MEGA-CD／MEGA-DRIVE 用ROM卡帶／CD-G	LD-ROM²（20㎝ LD／30㎝ LD）／PC-E LD-ROM²／PC-E SCD／PC-E Hu卡／CD-G
主機＋卡拉ＯＫ機	
雷射卡拉ＯＫ	

多采的一體型主機 WONDER MEGA



▲這便是現在造成轟動的WONDER MEGA

寒冬終於過去，又是春暖花開季節，各風景區的花季也陸續展開了，在和親人一同賞花之後，找個地方唱唱卡拉ＯＫ吧！WONDER MEGA也是能一暢你卡拉ＯＫ的好機器喔！

終於，千呼萬喚始出來，WONDER MEGA發售了（請參閱本社，電視遊樂報導84期）。想必仍有許多人認為，所謂的一體型，應該就等於MEGA DRIVE＋MEGA-CD。但是在此我們要提醒讀者們，事情並不是這麼簡單，這款WONDER MEGA是超越MEGA DRIVE＋MEGA-CD的。因為它與兩款主機不同的地方很多，它在影像與音效輸出方面立體化，ＣＤ操作的功能充實，音響也高音質化。與以往的MEGA-DREVE有相當顯著的不同。

另外它也配備了ＲＦ端子、Ｓ端子，更能廣泛地利用電視或是顯視器。在ＣＤ方面，它也將MEGA-CD的CE槽式改成掀蓋式。其操作畫面也新重新設定，增加了三項功能，取消了SET項，而RANDAM Ａ、Ｂ則合併成一項。並且有MIDI端子，使得它有能力展現一些新風格的風采。

之一　當然啦！基本上仍是一款遊樂器主機!!

有了支援記憶樂趣倍增

到與目前為止，家用遊樂器比較起來，WONDER MAGE的音質方面的機能可算是更上層樓。

另外若再配合最近才發售上市的支援記憶卡匣ＲＡＭ的話，在遊樂方面的功能也更能強化了。

就拿「天下布武」來說吧！它所需要的記憶容量一下子就占滿了MEGA-CD的記憶空間，（有此經驗的人必不在少數吧）。有了支援ＲＡＭ卡帶不僅可解決了這個問題，要是想把記憶帶到朋友家的主機上也不是難事。另外，以往必需忍痛消除的資料，現在也可以用支援記憶卡帶來將它保留下來。總之，有了這項方便的周邊設備，玩家就可以自由地運用、安排記憶資料。

操作的方式是，首先需將支援記憶卡帶內的ＲＡＭ空間予以初期化（即清除其內部記憶空間），在想要停止遊樂前將資料記憶下來。至於記憶的方式隨遊樂不同而略有差異，這點要請玩家特別注意。當然這塊支援記憶卡內的資料也可以在WONDER MEGA上備份，所以十分方便，對於有些可共用資料的遊戲是十分有用的。



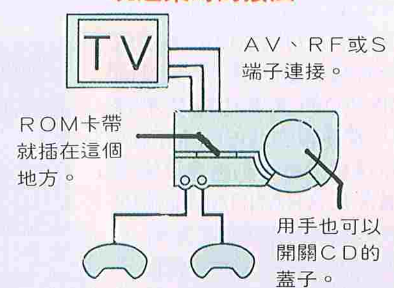
可將MEGA-CD內的記憶轉移保存，非常方便。



可儲存１Mbit的資料量的支援記憶ＲＡＭ，￥6300。



與MEGA DRIVE有所不同的是，除了ＲＰ輸出端子還有Ｓ端子之類配合視覺器材的設定，功能更加強化了。



之二　能聽到高品質的音樂！

讓你感受到臨場的感覺

應該很早就有人開始注意並且要求遊戲的音樂表現了，而且最近要求遊戲音樂的人也愈來愈多了。以往的遊戲多半是使用ＰＳＧ音源或是ＦＭ音源，但最近的軟體愈來愈多採用ＰＣＭ音源或是原音記錄，音效也愈來愈走向高音質化。WONDER MEGA為了要使這些音源更有效果的表現，所以搭載了好幾項選擇的功能，就是所謂的「EX・BASS」與「GAME POSITION」。把位置定在「EX・BASS」適用於音樂ＣＤ。而定在「GAME POSITION」則是適合玩遊戲的時候使用，當然了，定在任何一個位置上來玩遊戲都是可以的。但是嚴格說起來「GAME POSITION」這個定位是針對遊戲而開發的位置。所以可能比較適合。不過這兩個位置的音效現都是重低音，而且音樂的深度非常的廣。所以也許特別適合射擊、ＲＰＧ一類的樂趣也說不定。

在操作卡拉ＯＫ與普通音樂用的ＣＤ時，這兩個位置也都可以使用。也許玩家們在兩個位置都試過之後，也許能夠找出一個自己最喜歡的位置來享受它音樂的樂趣。



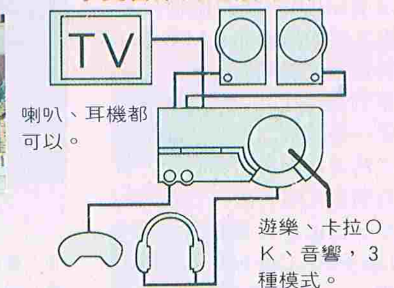
其操作畫面與MEGA-CD略有不同，但操作性更佳。



去年發售的這款「MEZZO A1」音響也有這項機能。



WOMDER MEGA也可算得上是一種ＡＶ視聽機器了，它有立體的音響效果機能。



之三　大家來唱卡拉ＯＫ!!

兩支麥克風可合唱

以前電視節目有一種趣味猜謎電視節目請猜謎者猜猜看播放出來的音樂歌詞是那一首歌，並且隨著字幕跟唱。音樂一開始只是有歌詞打在螢光幕上，在一定限制的時間內，猜謎者必須猜出歌名並且接唱，否則等到時間到就算輸了。

說了這麼多，也許有許多MEGA-CD的玩家已經連想到MEGA-CD的INTRO機能了。不錯，只要使用MEGA-CD的INTRO機能便能表現出上述那種猜謎的玩法。但是MEGA-CD的這項功能並不理想，若在WONDER MEGA上玩這種遊戲，則將會更完全。首先配合RANDAM並將INTRO部分的時間設定好。（其實以PROGRAM將曲子的前後設定好也可以），由於是RANDAM播放，大家都猜不到下一首將播放那首曲子，但INTRO的部分最好設定在２秒以上（因為有些曲子在一秒以內是沒有聲音的）。

另外！在使用WONDER MEGA卡拉ＯＫ機能的時候還可以調速（－12到＋12）。普通音樂ＣＤ播放可以消除其歌唱部分，但若不曉得該如何接唱也可以使人聲再出現，或是挑數重唱等。



這款主機受人注目的焦點之一便是能做合唱的兩組麥克風端子。另外用耳機更能不打擾別人獨自練習。

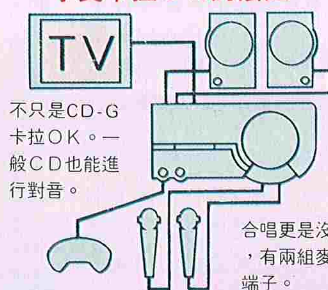


在這「WONDER MEGA COLLECTIOM」中，有４首CD-G卡拉ＯＫ曲。



CD-G是一種有靜態畫面的卡拉ＯＫＣＤ。

享受卡拉ＯＫ的接法



之四　也能以CD＋MIDI自動演奏？

將來軟體增加的話…

最讓WONDER MEGA自豪的得意技巧之一便是這種CD＋MIDI的對應機能，要是使用電子音響合成器的對應軟體便能做出類似電子樂器自動演奏的表現，這是設想到遊戲音樂可能性的預先設計，將來有些效果音、遊戲音樂都可以應用這項功能。

由於個人電腦的遊戲有很多都是對應MIDI音源（但一些沒有MIDI對應的機種只能運用主機內藏的如ＦＭ音源一類的音響機能來逼近原音），但是對應MIDI的遊戲軟體無法使一些較輕的電子音與電子合成器連接而發出具有迫力音效的聲音。現時段，日本勝利音產公司正在考慮對應這種MIDI端子的CD＋MIDI的對應軟體……要是將來MEGA DRIVE的遊戲能夠對應這種MIDI音效的話，將會有更具震撼力的效果音出現在遊戲的背景音內了也說不定。

另外就MIDI方面，今後也將考慮發展多種機器加以控制、與操作資料傳訊等應用。總之CD＋MIDI的可能性很多，潛力也十分雄厚。



從MIDI端子輸出的訊號先接到這個機器裡再接往音響。但詳細的接法還不是很清楚。

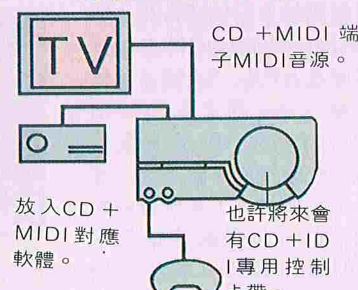


個人電腦的音源機器—MIDI音源（MT-32LN）。



TERADRIVE可以執行IBMPC的MIDI音源對應軟體。

使用CD＋MIDI時



ROM 8M

CAL.50

CAL.50

英文名稱	CAL.50		
參考書籍			
製作廠商	VISCO	原作廠商	SETA
發售日期	93.2.20	日幣價格	￥8,300

自己決定方位的多方向射擊遊戲

這款遊戲主要是描寫墜落在敵人陣地的駕駛員，如向逃脫的故事。而本款遊戲的最大特色，就是玩家可以到處行走，並進行多方向的攻擊。當被敵人包圍時，玩家不需移動位置，而能夠攻擊任何方向的敵人。除此之外，根據體力值的提升，武器也會有變化哦！

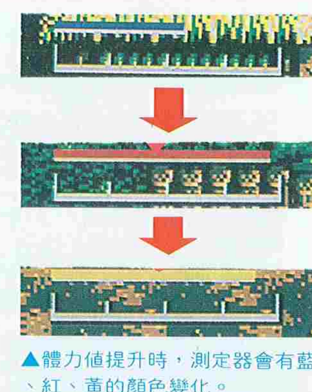


▶如果使用按鈕，就可以進行回轉。在電動版中，如果利用方向搖桿，就可使角色回轉。

打倒敵人提升體力值

只要將敵人士兵打倒，就會出現體力回復秘寶。當取得秘寶時，體力值測定器就會增加。在最初階段的測定器是藍色，其後隨著體力值的增加，就會依次變成紅、黃色，也就是說黃色時，體力值是處於最高的狀態。

◀打倒敵人會出現像彈丸的東西。



▲體力值提升時，測定器會有藍、紅、黃的顏色變化。

能夠廣範圍攻擊的手榴彈

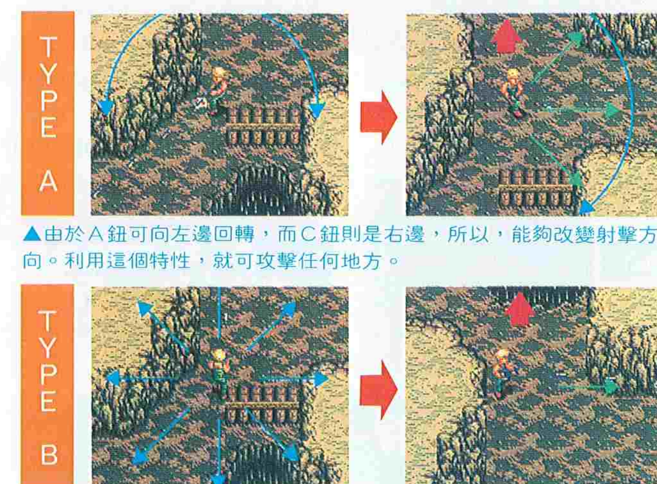
玩者所使用的武器，除了機關槍等攜帶武器之外，還有手榴彈哦！由於手榴彈的攻擊範圍很廣，在爆炸之後所產生的爆風，也能將周圍的敵人一舉打倒，不過，最大的問題是有使用數目的限制。



▶爆風也能將遠方的敵人打倒。

2種攻擊方向的設定

本款遊戲共有兩種攻擊操作方式。在「TYPE　A」中，如按Ａ、Ｃ鈕，玩者就會左右回轉，改變射擊方向。而在「TYPE　B」中，可利用方向鈕移動角色，這時射擊方向與玩者行動一致，而且，還可以Ａ、Ｃ鈕固定射擊方向哦！



▲由於Ａ鈕可向左邊回轉，而Ｃ鈕則是右邊，所以，能夠改變射擊方向。利用這個特性，就可攻擊任何地方。

▲以方向鈕決定射擊方向，或改變玩家的方向。此外，Ａ、Ｃ鈕可以固定角色的方向。

根據體力值，武器會有變化

玩者所使用的武器，與體力值有很大的關連。當測定器是藍色時，是機關槍，而紅色是火箭砲，黃色則是火焰放射器。這些武器都各有優缺點，不過，體力值越高，威力就越大。



火焰放射器：遊戲中最強的武器。可將任何的敵人打敗。

機關槍：最初時所持有的武器。破壞力不強，但能連射。

火箭砲：比最初時的機關槍，有更強的破壞力。

超級幻想空間

スーパーファンタジーゾーン

英文名稱	PANTASY ZONE		
參考書籍	80		
製作廠商	SUN SOFT	原作廠商	SEGA
發售日期	92. 1 .14	日幣價格	¥6,800

延襲前作的系統與強化的畫面

這款遊戲主要是根據1986年，SEGA所發表的大型電玩遊戲「幻想空間」製作而成。在系統方面，雖然有增加武器的種類，但相信玩過前作的玩家，也能樂在其中。

◀MD版的畫面十分漂亮。

武器的威力提升與變換方法

如要提升威力，就必須要將敵人打倒，並收集所出現的錢幣，然後，在遊戲中會飛來SHOP，這時就可購物。雖然無法自由選擇所購買的武器，不過，在遊戲中也會突然飛來SEL・SHOP與所持有的錢幣有關，而SEL則是與秘寶有關。



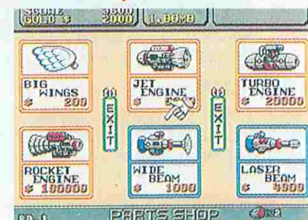
◀SEL也會在遊戲中出現。



◀SHOP在遊戲中突然出現。



▲在這個畫面中，可以選擇想要使用的秘寶。



▲在這個畫面中，可以選擇想要購買的秘寶。

與前作不同之處

與前作不同的是，在本款遊戲除了加入了新武器或秘寶，在畫面方面的設計，也比前作更爲細緻美麗哦！

在幾年前PCE版所發售的「超級幻想空間」，畫面的處理較生硬，不過在新作，用了淡色調，感覺很舒服。

淡色系的美麗畫面

這個系列的特色，就是採用淡色系的畫面，而MD版由於活用了所有機能，所以，能完全忠實再現原作。而在背景方面，與電動版一樣，使用了重捲軸方式。



▶多重捲軸也忠實再現。看起來很過癮。



▶畫面看起來相當美麗。你是否十分爲此心動呢！

破壞前線基地

在各舞台中，設置有10個前線基地。只要能將之全部打倒，就會出現頭目。當然，由於是前線基地，所以會有敵人攻擊而來。而前線基地的地點以及歐巴歐巴的現在位置，都會在畫面下方的顯示器顯示出來。



▲要將各舞台的前線基地完全破壞。



▶只要將前線基地完全破壞，就會出現頭目。

鋼鐵帝國

鋼鐵帝國

英文名稱	KOTETS TEIKOKU		
參考書籍	80		
製作廠商	HOT.B	原作廠商	HOT.B
發售日期	92. 3 .13	日幣價格	¥7,800

即使是初學者也能樂在其中

在本款遊戲中有幾個特色。首先是射擊方面，不僅可以向右方射擊，而且，還能向左側攻擊。這樣，可很快地將左右方出現的敵人打倒。其次是具富特色的特殊捲軸機能，以及採用了RPG的等級提升系統。而音效方面也採用了PCM哦！

◀這是舞台最初的攻擊指令場面。



▲不光只能向右方攻擊，也能向左方哦！

採用RPG感覺的等級系統!!

自機有2種種類，而在每個舞台中，可以自由選擇。武器方面有一般射擊、子機、超級爆彈、補助射擊等，而且，子機還可發射砲彈哦！在射擊時，如按C鈕，可向右方攻擊，而B鈕則是左方。其他方面，有顯示自機耐久力的VITAL，如果成為0時，就算失敗。

鳥型戰鬥機耶多比里卡號	戰鬥飛行船賽貝龍號
補助射擊武器是機槍，攻擊力弱，但速度很快。	補助射擊武器是投下機雷，攻擊力強，但速度很慢。

善用2種對地、對空用的自機

在等級提升方面，採用了像RPG一般的系統，也就是說，只要取得3個經驗值秘寶，就可提升等級。等級方面共有20個階段，而主要、補助、子機的射擊，也有10個階段的變化。VITAL會根據等級而不斷增加。速度方面也會根據所取得的秘寶，而有5個階段的變化。



▲如照片所示，只要按B鈕，就可向左側攻擊。

不會降低等級

在本款遊戲中，只要提升等級，即使在行進中失敗，等級也不會降低（不過，子機會消失）。



◀一旦提升等級，就不會降低。

秘寶一覧表

只要打倒特定的敵人，就會出現秘寶。	**超級爆彈** 取得時，就可增加1個超級爆彈。
經驗值秘寶 只要取得3個秘寶，就可提昇等級。	**速度秘寶** 取得這個秘寶，就可提升速度。
VITAL秘寶 取得時，VITAL會慢慢回復。	**1UP秘寶** 取得時，會增加1機，要善加利用。
子機秘寶 取得時，就可裝備2個子機。	**獎金秘寶** 取得時，可增加100分。



ROM 4M

戰鬪瑪莉亞

バトルマニア

英文名稱	BATTLE MANIA		
參考書籍	81		
製作廠商	VIC.TOKAI	原作廠商	VIC.TOKAI
發售日期	92.3.6	日幣價格	¥6,800

2位美少女所進行的射擊型遊戲

在本款遊戲中，玩家可以操作 2 位相當性感的美少女。不過，其中有 1 人其實是〝副機〞。在標準裝備的副機方面，可對前後進行攻擊，不過，根據地形的變化，效的裝備。


◀彼此協力進行攻擊。

超級武器

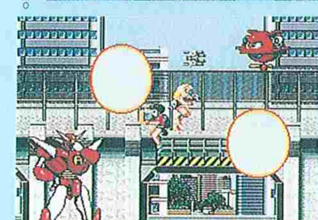
遊戲中共有 4 種超級武器，而在舞台的最初，可以選擇其中 1 種，並進行裝備。然後，在畫面右上方的測定器，如在最高狀態時，就可不斷重覆使用。（測定器會自然增加）



▲當測定器在全滿的狀態時，就可攻擊。



▶以這種方式選擇。

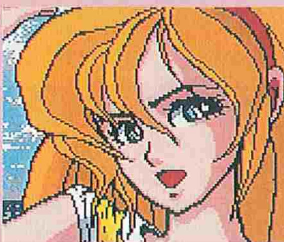

▲受到敵人包圍或是與頭目對戰，可發揮極大效力。

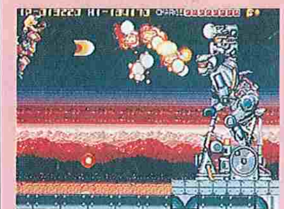
雷電	電磁誘導所產生的雷電，可將敵人一舉打倒。
雷射	利用雷射攻擊。而且，這時可以左右移動。
電磁防護罩	電磁防護罩在回轉時，會不斷擴大。威力強大哦！
飛彈	攻擊 3 次，而每一次有 4 枚飛彈，威力強大。



大鳥居瑪莉亞

與瑪莉亞住在一起，是企業家的女兒，遊戲中是以〝副機〞的身份登場。雖然不能操作，但根據地形，可個別戰鬥。

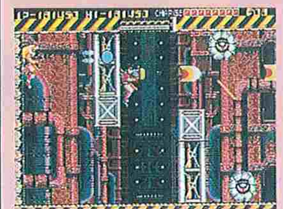



▲威力十分強大的同伴。

羽田瑪莉亞

興趣是喜歡玩模型，而且是玩者所操縱的主角。只有他才能取得秘寶。她與瑪莉亞一樣，會擊回敵人的砲彈。




▲可由瑪莉亞單獨作戰。

威力提升秘寶

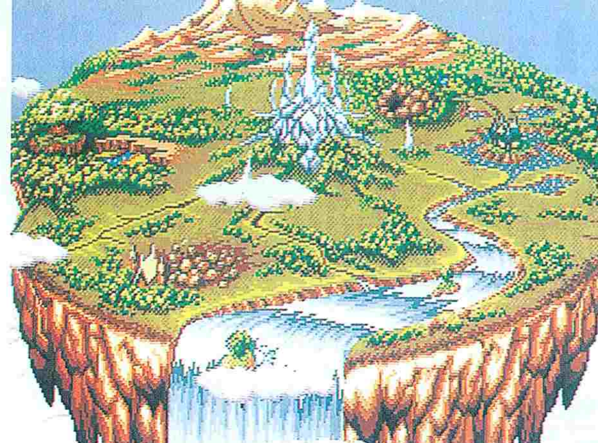
在遊戲中會出現提升速度等的秘寶。而這些秘寶會在固定場所出現，或是從敵人身上得到。


▲還會說話，眞棒。

威力箱　Ys—1




▲這傢伙帶著秘寶。要將之打倒，並取得秘寶。



ROM 8M

閃電少女

ツインクルテール

英文名稱	TWINKLE TALE		
參考書籍	85,86,87,89		
製作廠商	WAS	原作廠商	TOYO RECORDING
發售日期	92.7.24	日幣價格	¥7,800

系統單純的魔法射擊

這是一款魔法的射擊遊戲，而遊戲的主角是一位魔法師。美麗的畫面，將隨著故事的展開，展現在你的眼前。攻擊方法有用秘寶提昇等級的 3 種一般魔法和 2 種強力魔法等，共計 5 種類。還有用得分來增加續關的親切設計。



▲序幕視覺畫面。以繪畫風格介紹故事。

採生命制，且能續關

這款遊戲採生命制。喪失生命的話，遊戲即告結束。取得秘寶能夠回復生命。破壞原野上的寶箱，秘寶就會出現。遊戲開始的時候，只有 3 個生命，但每經過 2 個舞台，就能增加 1 刻度。除此之外，得到一定的分數，即能增加續關次數。


◀破壞寶箱的話，回復秘寶就會出現。



▶利用得分增加續關的次數。

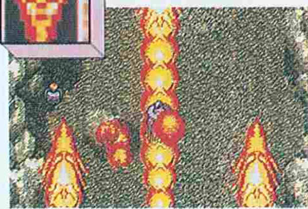
2 種強力的魔法攻擊

破壞寶箱取得秘寶，即可使用強力魔法，進行強力的攻擊。

貫通光彈

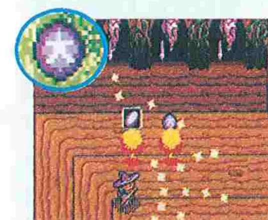

◀主角發射的光彈，在一定時間內會追蹤敵人，進行攻擊。

火龍炎擊


▲召喚火龍進行攻擊，能使畫面上的全部敵人受傷。

3 種普通的魔法攻擊

3 種標準裝備的魔法，能夠自由地選擇。使用中的魔法會隨著寶箱的破壞，取得秘寶，而提高 3 階段的等級。但是只要受傷等級就會減低一個階段。照片所示的是最強狀態的魔法。


◀由寶箱中，得到提昇威力的秘寶。

流星


◀連射效果佳、射程廣。最容易使用的魔法。

鑽石箭


◀3 種之中，威力最強。在與頭目的戰鬥中，最具威力。

銀慧星


◀追蹤敵人的自動誘導飛彈。威力小。

在戰鬥場面改變捲軸和攻擊方向

本款遊戲基本上，可進行 8 方向的移動和攻擊，但與頭目的戰鬥場面中，攻擊方向將會被固定在上方。還有，在特定的舞台中，也會變成強制縱捲軸射擊，而且攻擊方法也可相同。


◀與頭目的戰鬥攻擊方向，固定在上方。


◀一般能做 8 方向的移動和攻擊。
▶進行縱捲軸射擊只有這個舞台。



ROM 8M

閃電出擊Ⅳ

サンダーフォースⅣ

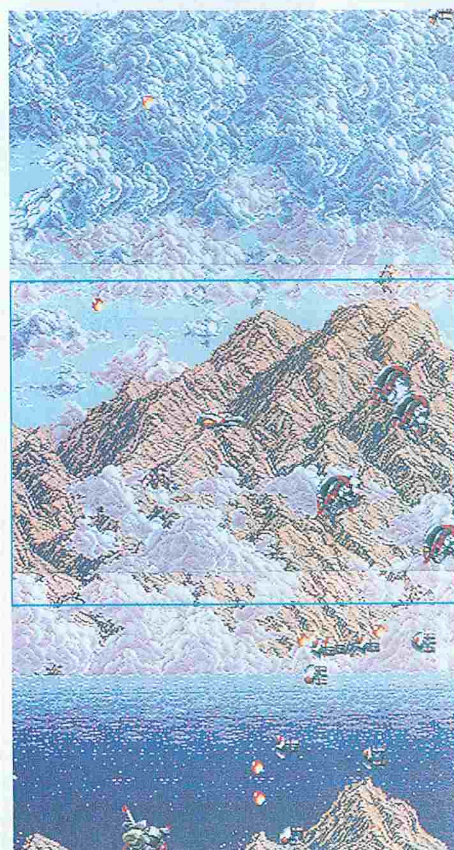
英文名稱	TUHNDER FORCE Ⅳ		
參考書籍	83,84,85,87,89,91		
製作廠商	TECHNO SOFT	原作廠商	TECHNO SOFT
發售日期	92.7.24	日幣價格	¥8,800

超越畫面的超立體感射擊名作

在此將詳細為各位介紹遊戲系統。首先，是舞台選擇方式。接下來是自機、萊尼克斯的能力設定以及上下自由捲軸方式的進行方式。

自由捲軸方式可增加移動性

「Ⅳ」雖然繼承了「Ⅲ」中，橫捲軸射擊方式的基本概念，不過，還追加了新機能「上下自由捲軸」。從下方的照片，可以看到舞台1的部份實景。由於上下約有3個畫面，所以，臨場感十足。



在上下之間，約有3個畫面可以移動。

畫面表示也精細設定

在畫面的上方，會顯示武器選擇或速度表示等情報資料。武器方面有最初所持有的一般兵器與根據秘寶而能使用的特殊兵器。還有，在自機的速度上，有4個階段可以切換。



▲可知道現在使用中的秘寶。

▲視窗中顯示秘寶。

▲表示現在的速度。大致上可分成4個階段。

▲不斷按鈕時，可提升1%單位的速度。

第1部可以選擇舞台

前作「Ⅲ」中，可以選擇舞台，而在「Ⅳ」中，也採用了這種方式，不過，在內容上做了一些變更。在第1部中，只能在舞台1～舞台4進行選擇。不過，在這個範圍內，可以自由選擇遊戲的順序。當通過4個舞台之後，就必須向舞台5前進。

舞台3、AIR-RAID

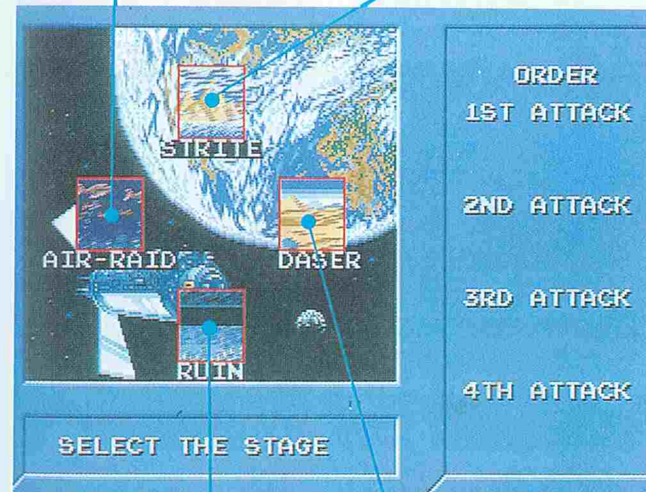


下方的舞台選擇畫面中，可按方向鈕的左方進行選擇。

舞台1、STRITE



按上方時，就可選擇STRITE。最輕鬆的舞台。



舞台2、RUIN



按下方就可選擇RUIN。惑星亞克耶里亞的殖民地。

舞台4、DASER

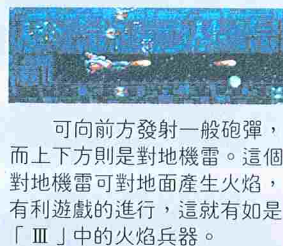


按右方就可選擇DASER。這是惑星的沙漠地帶。

提升威力的超級武器

本款遊戲共有10種種類的武器，基本上是改良自「ⅡMD」與「Ⅲ」中的兵器。而其中還有〝最終兵器〞。

SNAKE



可向前方發射一般砲彈，而上下方則是對地機雷。這個對地機雷可對地面產生火焰，有利遊戲的進行，這就有如是「Ⅲ」中的火焰兵器。

TWIN SHOT



萊尼克斯的標準裝備之一，在「Ⅱ」、「Ⅲ」中都曾出現。這種武器會從前方發射2發一般砲彈，是屬於最基本的攻擊方式。

HUNTER



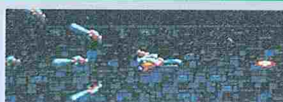
能夠發射高速的誘導彈。飛彈能夠確實追蹤敵人，並將之破壞。不過，這種兵器雖然可以貫通岩壁，卻無法將之破壞，這點要特別注意。

BLADE



TWIN SHOT的強化兵器。在前方會發射破壞力十足的刃狀能源彈。如果能一直裝備這種兵器，對戰鬥有很大的幫助。

FREE WAY



可對移動的方向攻擊一般砲彈，以及在相反方向發射5WAY飛彈。這個武器就有如是「Ⅱ」中的諾巴，威力十分強大。

BACK SHOT



萊尼克斯的另一種標準裝備。會向前後發射一般砲彈。在「Ⅱ」、「Ⅲ」中曾有後方發射的兵器，不過，在性質上有點不同。

CLAW



「THUNDER FORCE」系列中，所不可或缺的一種兵器。這種兵器不僅可以防禦敵人的砲彈，而且，攻擊範圍也很廣哦！

RAILGUN



BACK SHOT的強化兵器。前方發射一般砲彈，而後方則是強力的雷射。這對後方的敵人，可以發揮極大的效力哦！

SHIELD



只要有這種兵器，就可保護自機的安全。當自機的周圍形成防禦罩時，就呈無敵狀態，這時一定要受到某種程度的創擊才會消失。

ROM 8M

電光領航員

グレイランサー

英文名稱	GLEY LANCER		
參考書籍	87,90,91		
製作廠商	NCS	原作廠商	NCS
發售日期	92.7.17	日幣價格	¥8,300

根據秘寶組合，遊戲感覺也會變化

這是由日本電腦所推出的射擊型遊戲。故事主要是描寫可愛少女，由於父親遭到綁架，而展開救援行動。由於視覺畫面非常漂亮，加上武器與子機的多種組合攻擊方式，使遊戲氣氛達到最高點。


▲前後的敵人用子機攻擊。

改變7種砲彈型態的子機

在自機的上下所附帶的子機，被稱為是甘那巴茲。只要破壞膠囊，就可得到，並在上下裝備2個，而隨著所取得的子機不同，也會改變砲彈種類。

子機攻擊方式

從7種子機進行選擇。

一般


射擊方向與子機的進行方向一樣。

相反


射擊方向與子機的進行方向相反。

搜索


射擊會自動搜索追蹤敵人方向。

多重


砲口向前，射擊向斜前方。

多重R


砲口向後，射擊向斜後方。

影子


子機會從後方追來，並固定位置。

回轉


子機會自動在自機的周圍回轉。

遊戲開始時，要決定子機

在遊戲開始之前，要先決定裝備在自機周圍的自機隊形。由於有7種隊形可以選擇，在此將為各位詳細介紹，以做參考。

子機武器系統

根據子機，砲彈威力會有所改變。

火焰


可以貫通地形攻擊敵人。

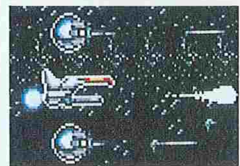
2發

火焰沿著地面，但射程距離短。

擴散


可以一次發射2發一般砲彈。

雷射


雖有威力，但無法連射。

5方向


與一般彈威力相同，但可貫通。

彈回


以5方向的扇狀方式發射。

貫穿


碰到地形就會彈回攻擊敵人。

ROM 8M

F22

F22インターセプター

英文名稱	F22 INTENEPTOR		
參考書籍			
製作廠商	EA VICTOR	原作廠商	EDWARD LERNER
發售日期	93.2.12	日幣價格	¥7,800

從國與國到1對1的空中對戰

在遊戲開始時，可從美國、北韓、伊拉克、蘇聯等4個國家進行選擇，除此之外還可向各國的優秀駕駛員挑戰。在4個事件中，可以設定敵人的種類，或是出現位置的設定等，而在與優秀駕駛員進行戰鬥時，是以1對1的方式。


▶這是遊戲選擇畫面，也就是所謂的模式選擇畫面。

向各國的優秀駕駛員挑戰

能夠進行挑戰的優秀駕駛員共有4名。而他們分別是美國、北韓、伊拉克、蘇聯的駕駛員。由於這些駕駛員的實力都很強，所以，在攻擊時一定要特別謹慎。

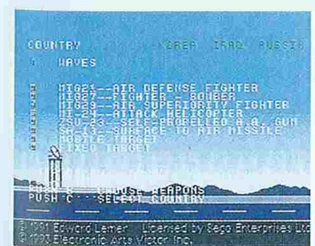


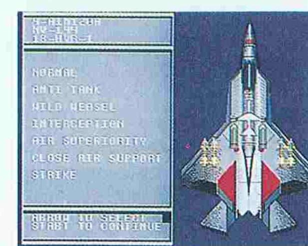
▶從這個畫面中，可以看到各國的代表人物。

設定出現敵人的種類或配置

在飛行模擬型遊戲中，能夠設定自己喜歡的戰鬥方式的遊戲，到目前為止並不多。

而且，在遊戲中還可變更敵人種類、出現的位置，或是自機所搭載的武器種類等。地圖方面可從美國、南韓、伊拉克、蘇聯等4個國家進行選擇。不過，遊戲中無法自己製作地圖。


▲任務的設定畫面。在這裡可以進行各種設定。


▲設定自機所使用的兵器。一定要慎重選擇哦！

4個國家的事件

在事件中，主要是要擊敗所有出現的敵人。除了有戰鬥機之外，還有戰車或戰艦等。

對伊拉克

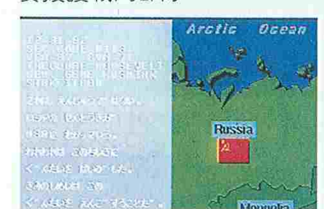
為了要避免波斯灣的衝突，必須與伊拉克進行戰鬥。



▲這裡的戰場是沙漠。

對蘇聯

蘇聯的戰鬥機侵略美國。要援護戰鬥部隊。



▲要先進行攻支。

美國的演習

雖然是演習，敵人也會認真攻擊而來，而我方也能將敵人打倒。



▲因為是演習，所以較輕鬆。

對北韓

向北韓挑戰的事件。只要擊敗所有的敵機，就可前進到下個舞台。



▲阻止北韓的侵攻。





ROM 8M

亞生命戰爭

クライング～亞生命戰爭～

英文名稱	CRYING		
參考書籍	94,98		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92.10.30	日幣價格	¥6,800

4種類的自機，各有不同的威力提升方式

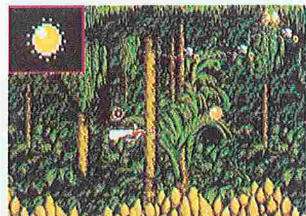
這款遊戲的畫面特色，就是橫捲軸射擊方式。而且，包括自機與敵人的外型，都有如生物一般，相當獨特。自機方面共有4種類型，而威力提升方式各有差異哦！



▶身體蠕動飛行的飛虫。這樣的動作，有如生物一般。

自機的威力提升類型與特徵

在自機方面，最主要的不同之處，就是子機兵器的裝備類型，與在各舞台的移動速度。子機可以根據4種秘寶提升威力，在下表中，我們將介紹自機的裝備兵器，以及自機的速度。



▶出現在舞台中的秘寶。

夫雷迪	繆賽
擴散彈 連射彈 環狀雷射 放射彈	擴散彈 連射彈 追蹤雷射 誘導彈
特徵是移動速度在每個舞台都一樣。不過，兵器方面很弱，對頭目時，較有問題。	可以裝備追蹤雷射與誘導彈，威力強大。速度方面相當安定，容易操作。

亞夫蘭	夫魯奇
擴散彈 直進雷射 環狀雷射 誘導彈	擴散彈 直進雷射 追蹤雷射 放射彈
移動速度在快速舞台與慢速舞台有很大的差別。直進雷射在對頭目時，可發揮效力。	在裝備方面相當完整。不過，在前半段的舞台移動時，速度非常慢。

自機共通的3種基本兵器

自機有射擊、貯存攻擊、子機的裝備等攻擊方式。射擊雖無法提升威力，但可以進行強力的貯存攻擊。還有，子機會根據所取得的秘寶，變更兵器或提升威力。

貯存攻擊

射擊

子機

也能2人同時遊戲

2人同時進行遊戲，必須在遊戲開始時決定。而在遊戲途中，2P方面無法加入。當一方全滅，而另一方還有殘機時，可以分配殘機，使對方復活。而在續關方面最多有9次，當然，在進行1P遊戲時也是一樣。

▲自機的彈道各有差異。

▲自機選擇畫面。不可選擇相同機體。

ROM 8M

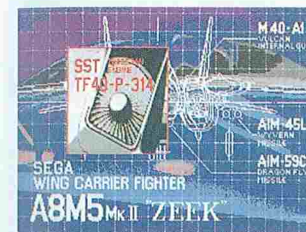
空戰神兵

G-LOG

英文名稱	G-LOG		
參考書籍	89,105		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	93.2.26	日幣價格	¥6,800

時間限制形式的3D空中戰鬥射擊遊戲

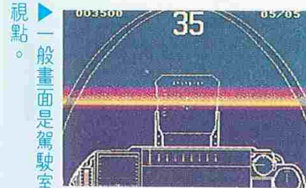
這款時間限制形式的3D射擊型遊戲，是移植自電動版，而在本款遊戲中，必須要在限定的時間內，將敵人擊墜。在系統方面主要是利用畫面中央的瞄準器，對準敵人，並用火神砲或飛彈攻擊。由於遊戲時，還配合相當好的音效，使遊戲的緊張氣氛更為提升哦！



◀忠實再現電動版的展示畫面。BGM是MD版用的新作。

以2種視點進行遊戲

在本款遊戲中，有從駕駛室所看的視點，以及自機後方的視點等兩種。一般是駕駛室視點，而在特定的區域與降落母艦時，則會變成後方的視點。雖然在電動版中可以追擊敵機，而本款遊戲沒有，不過，視點的變更卻相當順暢。



▶一般畫面是駕駛室視點。



◀視點開始向後方移動。



◀平順地變換成後方的視點。操作上與駕駛室視點差不多。

在限制時間內，將敵機擊毀

每一個舞台，共由6～9個區域構成，而在各區域開始時，會顯示所要擊墜的敵機數，這時，只要在規定的時間內將敵人擊墜，就可前往下個區域，如果超過時間，則遊戲就會結束。



◀有時地面上也會有敵人攻擊而來。



▲如果無法在時間內擊墜，遊戲就會結束哦。

6種能夠進行補給的裝備

裝備的補給從舞台2開始，首先，要使飛彈搭載至最大限度，而剩下的錢再來補給其他的裝備。在後半的舞台一定要有裝甲哦！



▶裝備選擇畫面。巨大的方向鈕……。

裝備	價格	說明
對空飛彈	價格2000	空對空飛彈。最大搭載數是80枚。
普通裝甲	價格5000	防彈裝甲。可增加自機的耐久力。
對地飛彈	價格2000	空對地飛彈。最大搭載數是80枚。
厚裝甲	價格10000	強力的防彈裝甲。可提升耐久力。
穿甲彈	價格1000	火神砲的強化砲彈。可提升攻擊力。
重裝甲	價格30000	最強的防彈裝甲。可防止飛彈攻擊。



ROM 8M

救援行動

デザートストライク灣岸作戰

英文名稱	DESERT STRIKE		
參考書籍			
製作廠商	EA VICTOR	原作廠商	EDWARD LERNER
發售日期	93. 4 .23	日幣價格	¥8,900

單機潛入危險的敵人領空，救出俘虜

本款遊戲的目的，是要將獨裁者打倒。所以，一定要遵照指令，確實完成任務。而根據所面對的攻擊目標，可以更換武器，但千萬不可浪費任何砲彈。燃料、武器或裝甲的回復有一定的限制，所以，要盡量避免受創，才能順利過關。


▲開始說明指令內容。

狀況一目了然的視窗

在遊戲中如果按開始鈕，就會出現視窗畫面。這時就可確認自機的狀態或是攻擊目標的位置等。只要能仔細確認視窗畫面的狀況，對遊戲的進行有很大的幫助。



燃料、其他

表示燃料的殘量、裝甲的受創率等。

全體地圖

表示主要攻擊目標，在全體地圖上的位置。這時，利用方向鈕的上下方，可以選擇表示的情報。所以，對於敵人的砲台或是移動的兵器位置等，可以一目了然。

各兵器的彈數

表示機槍、火箭砲、飛彈的殘餘彈數。

主要攻擊目標

機關槍兵
攻擊力不強，但射程很長。

雷達
破壞時，敵人射程會變小。

火箭砲兵
即是砲兵，其攻擊威力強大。

發電廠
敵人的電力供給發電場。

活動砲台
舞台2的攻擊目標。

司令基地
爆破時，會出現司令官。

科學工廠
製造化學兵器的工廠。

俘虜收容所
打倒守衛，救出所有的俘虜。

根據目標，善用3種兵器

攻擊時，可利用A、B、C鈕選擇兵器。如果一直按著A鈕，還可固定攻擊方向。

機槍



威力不強，但可進行廣範圍的攻擊。由於搭載的彈數很多，可對步兵或吉普車進行攻擊。而且還能連射哦！

火箭砲

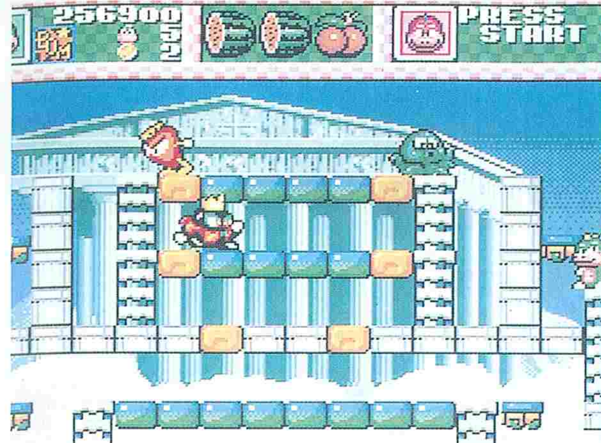


對於小型坦克或建築物可發揮極大效力。由於威力強大，可在瞬間破壞目標，不過，一定要確實瞄準才行。

飛彈



破壞力最強。不過，由於搭載的彈數不多，所以要小心使用。可以利用這種武器破壞飛彈砲台或發電場。



ROM 4M

地底世界

ワニワニWorld

英文名稱	WANI WANI WORLD		
參考書籍	80		
製作廠商	KANEKO	原作廠商	KANEKO
發售日期	92. 1 .31	日幣價格	¥6,600

利用技巧與秘寶在5個世界進行冒險

在本款遊戲中，秘寶的地位相當重要。只要打倒一位敵人，就會出現1個秘寶，所以，當陸續打倒敵人時，就會不斷出現。還有，如一舉打倒很多敵人，就可集合許多秘寶，這時就可輕鬆過關。接下來我們將為各位介紹遊戲秘寶的方式。



▲如將敵人打倒，甚至會出現這麼大的秘寶。

輕鬆戰勝的技巧

為了一舉打倒許多敵人，就利用敵人打擊敵人的連鎖反應。當將敵人打倒，變成星星飛散時，只要旁邊的敵人碰到星星，這時旁邊的敵人也會受到影響，利用這種連鎖反應方式，可在瞬間將敵人全部消滅。

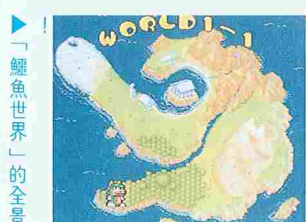

▶敵人對撞，這種感覺很過癮哦！


▶當敵人落入洞穴時，「查理」只要落到敵人上方就可打倒。


▲引起連鎖反應。一定要善加利用。

在5個世界展開旅程

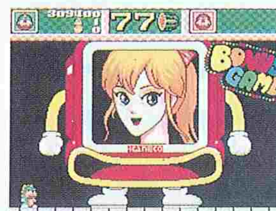
這款遊戲共有5個世界，而每個世界各由10個舞台構成（只有第5世界有9個舞台），在最終的舞台是以強制捲軸方式進行。在捲軸時，如能順利進行，就可將頭目打倒，其後是獎金舞台……。



▶「鰻魚世界」的全景！

陸續出現的秘寶

當一舉打倒許多敵人時，就會出現各式各樣的秘寶。而在秘寶方面，大致上可分為「威力秘寶」與「獎金秘寶」2種。而其中最好的就是「吃角子老虎」秘寶。只要能夠出現「777」，秘寶就會不斷湧出。而除了「777」之外，其他的組合方式同樣會有秘寶出現，還有，在獎金舞台中也可取得秘寶哦！



◀獎金舞台。

◀突然降下。



▶不要太貪心。

獎金秘寶

吃角子老虎	肉骨	裝飾蛋糕	水果籃	錢幣
吃角子老虎，要試試看。	可使分數增加3500分。	可以得到7000分，相當管用。	可得到5000分。但不常出現。	最先看到。可得100分。

威力秘寶

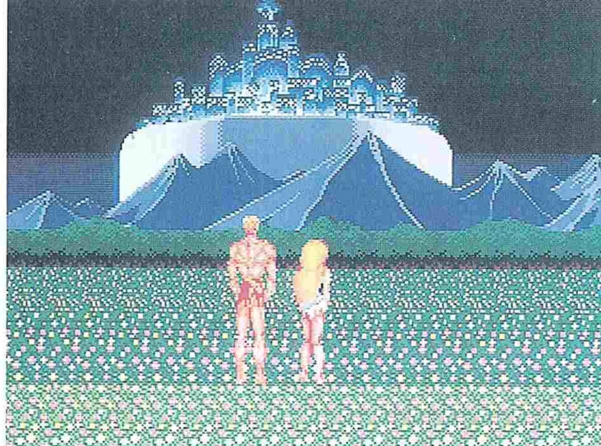
無敵	威力提升	鐵球	爆彈	速度提升
一定時間內，呈現無敵狀態。	在挖洞時，挖的洞比一般大。	可貫通地面，打倒敵人。	爆炸時，可將敵人打倒。	使速度變快的秘寶。

ROM 4M

狒狒傳説

JuJu傳説

英文名稱	JUJU DENSETSU		
參考書籍	80		
製作廠商	SEGA	原作廠商	TAD CORPORATION
發售日期	92.1.31	日幣價格	¥6,000



過去未出現過的喜劇角色〝JuJu〞登場

麥克與美穗兩人過著安定的生活，不過，在他們面前突然出現邪惡的影子。他不僅綁架了美穗，而且，還將麥克變成狒狒。麥克失去了可愛的女朋友，自己並變為狒狒……但他以狒狒JuJu的身份再度站起來。他能夠使自己恢復原狀嗎？



▲麥克變成狒狒外型。

狒狒的奇妙行動

跳躍或蹲下等動作，並沒有什麼特別的地方。不過，照片中的主角外型，令人覺得很有趣，而他所做的動作，實在令人捧腹大笑！

▼跳躍之後，與敵人的「小猴子」對視。表情很奇怪哦！



▲4腳行走的狒狒。這樣連狹窄的地方也能通過。

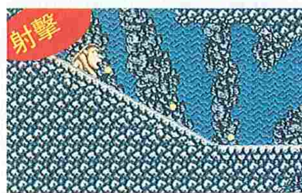
▶當狒狒蹲下時，捲軸就會往畫面下方進行。



▶當將各舞台的頭目打倒時，平常扳著臉的喬喬露出了笑容。

不斷地攻擊吧

狒狒的武器就是利用自己的精神能源，所發出的氣合彈（千萬不可小看哦！）。而在舞台中如果得到秘寶，還可使氣合彈在一定的時間內提升威力。除此之外，還有〝踩踏〞等攻擊方式，能踩踏敵人，並將之打倒。



▲可以對8方向進行攻擊，但斜下方的攻擊，一定要蹲下才行。



▲對於行動敏捷的角色，如果不掌握時機進行攻擊，自己反而會受創哦！



ROM 4M

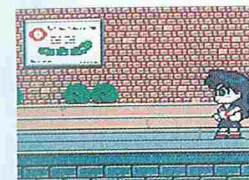
SD夢幻戰士

SDヴァリス

英文名稱	SD VALIS		
參考書籍	81,82		
製作廠商	TELENET JAPAN	原作廠商	SEGA
發售日期	92.2.14	日幣價格	¥6,800

夢幻戰士的優子再度登場

「SD夢幻戰士」相當於「夢幻戰士」的變形版。獨創的內容，在感覺上更為有趣哦！本款遊戲與「夢幻戰士」系列作品一樣，採用橫捲軸動作方式，不過，在操作系統上，做了一些變更，使得遊戲時的感覺完全不同。除此之外，在其他的「夢幻戰士」系列中所出現的高跳、滑鏟、魔法等，也不能在新作中使用，取而代之的是可將敵人一舉打倒的爆彈，或是上、下攻擊，以及回轉跳躍。



◀序幕畫面以這種方式進行。



▶這是遊戲畫面。在這時還有生命測定器與爆彈。

跳躍

按C鈕就可進行跳躍。這時，如果併用B鈕與方向鈕的下方，還可用武器攻擊。還有，在跳躍中如果按C鈕，就可進行回轉跳躍。可以跳得更高更遠哦！



◀這是回轉跳躍。

爆彈

按A鈕可以使用爆彈。不過，卻有使用次數的限定。當在使用時，畫面中會出現閃光，並可將敵人全部打倒。雖然威力十足，但無法對頭目使用。



◀以爆彈消滅小嘍囉。

服裝與武器選擇

本款遊戲的特徵，就是選擇畫面。在遊戲中如果按開始鈕，就會出現選擇畫面，這時可以選擇優子的武器或服裝。所以，一定要根據狀況，慎重選擇。



▶最初是最弱的水手服。優子，這可不是笑的時候哦！

要巧妙操作2等身的優子

武器發射

按B鈕就可發射武器。由於與過去的「夢幻戰士」系列有所不同，只要經由方向鈕的組合，不光只是向左右進行攻擊，而且，還可從上、下方哦！



▲攻擊上方的敵人。

2種得到秘寶的方法

如果要使遊戲能夠順利進行，就必須要得到秘寶。而秘寶除了會出現在畫面中之外，如將中頭目以上的敵人打倒也可得到。畫面中所放置的秘寶，會出現在特定的場所，一定要全部取得。

還有，打倒頭目所得到的秘寶，與優子的威力提升有直接的關係，因此，要特別努力哦！

秘寶	說明	秘寶	說明
回復小	回復測定器的一半。	回復大	可使生命測定器完全回復。
無敵防護罩	一定時間內是無敵狀態。	1UP	優子增加1位殘存人數。
分數	能夠加算分數哦！	BOM	增加一個爆彈的殘存數。
武器的等級提升	可增加武器種類或等級。	服裝	增加服裝的數目，可善加利用。

ROM 8M

暴力剋星

クルードバスター

英文名稱	CRUIDE BUSTER		
參考書籍	82		
製作廠商	DECO	原作廠商	DECO
發售日期	92. 2 .28	日幣價格	¥7,800

抓擲鎚打，相當凶狠的傢伙



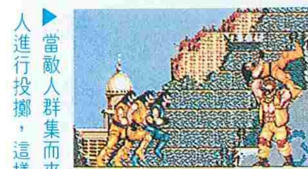
▲右方是路斯，左方是昔德。2個人的臉看起來都很凶惡。

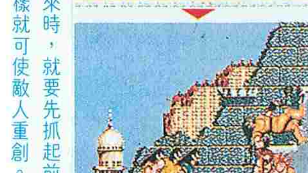
這款遊戲的最大魅力，就是主角路斯與昔德的華麗動作。這兩位主角除了有各種攻擊方式之外，有時也會拿放在路旁的東西攻擊敵人。由於操作性良好，所以能夠不斷攻擊前進哦！

什麼都可以投擲的傢伙

遊戲中如果道路上放有石頭或車子等東西時，大概都可將之舉起，並攻擊敵人，當然也能將人舉起哦！

▶當敵人群集而來時，就要先抓起前頭的敵人，然後再對後方的敵人進行投擲，這樣就可使敵人重創。



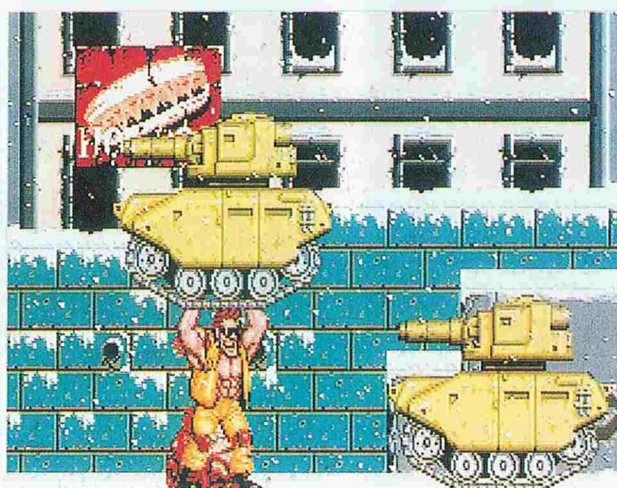




連續攻擊



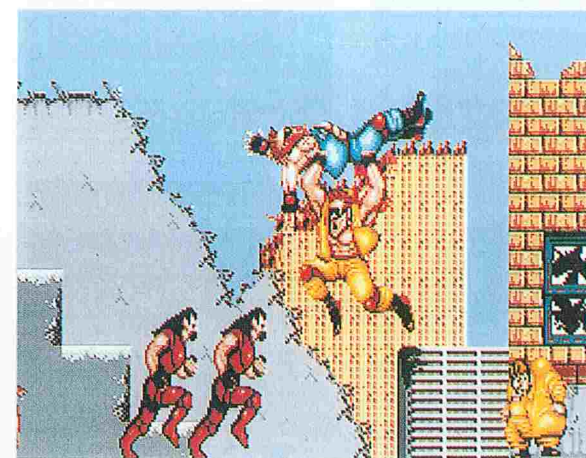
▲大頭目也不重嘛！



◀舉起戰車，這是真的嗎？

迫力十足的動作

路斯與昔德行動粗暴，不僅能將敵人打倒，還能破壞牆壁或岩石等。而當他們用腳踢或跳躍方式擊中敵人時，畫面上就會出現形容文字，有如漫畫一般，使遊戲氣氛更為提升哦！



◀2人進行遊戲時，可使迫力倍增。雖然無法對戰，但彼此投擲敵人也很有趣哦！

▼對於跳躍而來的敵人，可以翻滾對付。



▼還有許多種類型，一定要找看看。



ROM 8M

外星哥倆好

トージャム&アール

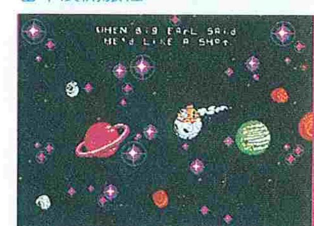
英文名稱	TOEJAM & EARL		
參考書籍	81		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92. 3 .13	日幣價格	¥6,800

滑稽宇宙人的奇遇冒險故事

SEGA OF AMERICA推出了一款動作型遊戲，那就是「外星哥倆好」。而這款遊戲也被移植到MD版中。遊戲主要是以TOEJAM與EARL兩位新潮外星人為主角，要找尋宇宙船所散落的零件。由於角色動作都相當有趣，更增添了遊戲的快樂氣氛。

▲他就是主角。3隻腳的TOEJAM與胖子EARL，造型都相當有趣。

▼TOEJAM與EARL在宇宙中展開旅程。



▼不過，隕石群從正中央攻擊而來。這時要靠EARL。



▼不過，宇宙船還是撞到隕石。2人所乘坐的太空船在不知不覺中來到地球。這時TOEJAM發誓不再讓EARL駕駛。

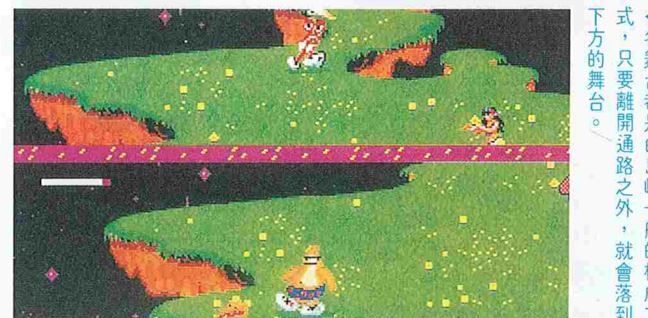


以電梯在舞台移動

由於舞台有許多層，所以，如果要移動到下個舞台，就必須要使用電梯。還有，如果從道路跌落，也會到下個舞台，因此，一定要仔細確認舞台地圖，並小心前進。

▼在地圖中，找尋電梯的位置，一定要特別仔細哦！





◀各舞台都是由島嶼一般的構成方式，只要離開通路之外，就會落到下方的舞台。

收集零件逃脫

在本款遊戲中可以2人同時進行遊戲，而且2人同時進行遊戲時，會比1人單打更有趣哦！宇宙船的零件共有10個，只要能全部找出，就可逃離困境。



◀選擇ROEJAM或EARL進行遊戲。



▲如果不發現10個零件，就無法回到宇宙。

▲即使有段距離，也可在上下分割畫面中進行遊戲。



ROM 8M

異獸王國

シャドー・オブ・ザ・ビースト

英文名稱	THE SHADOW OF THE BEAST		
參考書籍	81,83		
製作廠商	VICTOR	原作廠商	PSYGMOSIS
發售日期	92.3.27	日幣價格	¥8,800

穿梭奇異王國的異獸戰士再度登場了

這款遊戲的主角，被邪惡的野獸化身比斯特綁架，並詛咒變成怪獸。主角要回復成人類，就必須打倒比斯特。遊戲本身雖是屬於橫捲軸動作型遊戲，但在地下迷宮，還導入了解謎和射擊舞台，使內容更富有變化哦！

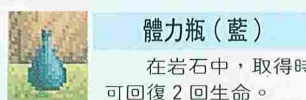


▲這款遊戲會陸續出現這樣的怪獸。

地上　迷宮與迷宮之間的通道

各地下迷宮的入口在地上，而經由地上通道，可以進入別的迷宮。在地上時，一定要拿到岩石中所出現的秘寶，這時就可回復生命值，並進入地下迷宮中。

◀要使受創程度減至最低。



體力瓶（藍）

在岩石中，取得時可回復2回生命。



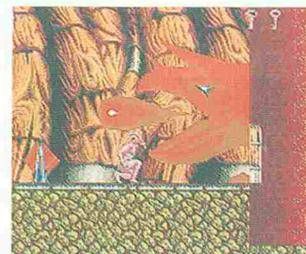
▲在地上只有這種瓶子（藍）。一定要取得。

地下迷宮①　主角將面對2位頭目

這裡會出現兩位頭目，如果不使用秘寶，就無法將之打倒。對付中頭目時，只要取得魔法球，就可將之打倒。而大頭目，就要取得瓶子（黃），提升拳擊力，這樣就可順利打倒。而這兩種秘寶的效果，只要將中、大頭目打倒，就會消失。不過，在取得瓶子（黃）的秘寶時，就必須要先解除瓶子的防護罩開關才行。



▲如果不使用魔法，就無法將中頭目打倒。

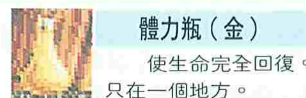


▲以拳擊將大頭目打倒。



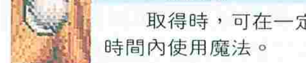
鑰匙

地下迷宮①中有2個。



體力瓶（金）

使生命完全回復。只在一個地方。



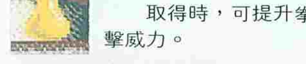
魔法球

取得時，可在一定時間內使用魔法。



體力瓶（紅）

與（金）與相同的效果。



體力瓶（黃）

取得時，可提升拳擊威力。

地下迷宮②　單手拿火把在黑暗

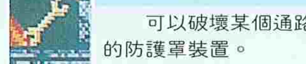
首先，必須要取得在地下迷宮②入口的火把。如果沒有火把，就無法在黑暗的地下迷宮中前進。其次是扳手。只有扳手才能破壞防護罩的裝置。然後是槍。如果要將地下迷宮②的頭目打倒，就必須使用槍。將頭目打倒之後，還會出現射擊舞台。

當通過地下迷宮②後，就要進入射擊舞台。武器方面還是使用槍。然後利用方向鈕的左右進行攻擊。而這裡的頭目，其弱點是…。



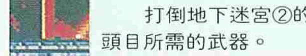
火把

在地下迷宮②的入口。



扳手

可以破壞某個通路的防護罩裝置。



槍

打倒地下迷宮②的頭目所需的武器。






▲用槍將這個頭目打倒。






▲打倒這個頭目時…

ROM 8M

眞人快打

ピットファイター

英文名稱	PIT.FIGHTER		
參考書籍	80,83		
製作廠商	TENGEN	原作廠商	ATARI GAWES
發售日期	92.3.27	日幣價格	¥7,800

以眞人影像製作而成的格鬥競賽

在本款遊戲中，必須與陸續登場的強者進行戰鬥才行。而這個世界中，不是生就是死，相當地無情。

在電玩中心的玩者，一定有看過這款遊戲，而「眞人快打」正是移植自電動版。

除了開始鈕以外，其他的按鈕都可用來攻擊。在此我們將為各位詳細說明。A鈕是拳擊或凶器攻擊。而B鈕是腳踢等。C鈕是跳躍，如果同時按2個鈕，就可進行更多的攻擊方式。

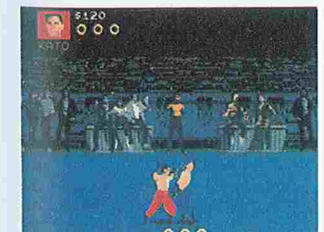


▲眞人格鬥，十分具有臨場感受，令人熱血沸騰。

在選擇畫面中，鍛鍊成爲強者

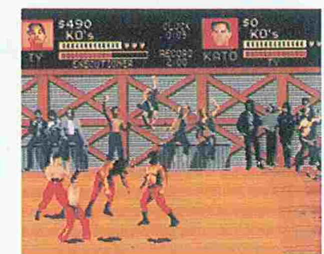
展示或標題畫面中如按A鈕。這時，馬上會出現選擇設定畫面。為了能使2人的戰鬥更為激烈，所以，就有彌補缺點的項目。在一般的遊戲中，是屬於練習模式。不過在本款遊戲中，還可選擇英文或日文訊息，或是音效測試哦！

練習模式中進行練習



▲當進行練習模式時，就可與相同等級的角色進行對戰。在這裡還可利用A＋B＋C練習必殺技。

也可彌補不足的實力

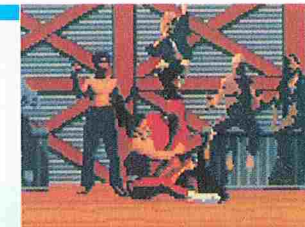


▲即使實力有差異，也可彌補不足的缺點。

正義的強者們

巴茲

並不是公開賽的摔角手，而是在地下組織比賽的選手。擅長倒頭挫等摔角技法。



泰

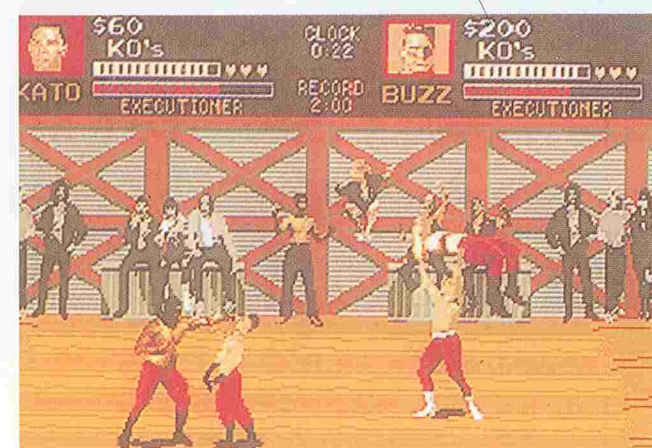
是泰國拳的冠軍。擁有相當強的腳力。回旋踢或滑踢的威力十分強大。



加藤

黑帶三段。不過，不知是屬於什麽技法。但從攻擊方式來看，應是屬空手道。







ROM 4M
骷髏王
ストームロード

英文名稱	STORMLORD		
參考書籍	80		
製作廠商	MICRONET	原作廠商	REZOR
發售日期	92. 3 .27	日幣價格	￥6,800

為救女王戰士獨闖魔王異界

在GENESIS版中極受歡迎的「骷髏王」，已被移植到MD版中！在遊戲的內容方面，相當重視動作性。主角的目的就是要使用射擊與秘寶，突破敵人的攻擊或陷阱，然後復出被魔王所囚禁的妖精。

▶救出１人！畫面右下會表示妖精數與救出的人數。

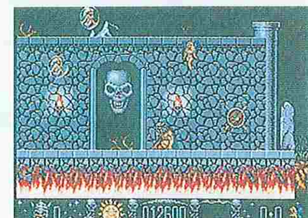


海外版的魔界村？

在遊戲的背景方面，會出現氣氛恐怖的墓場，或是詭異的古城等，所以，一定有很多人會連想到「魔界村」系列。由於這款遊戲的難度也很高，所以，可說是海外版「魔界村」。



▲以舞台為單位的續關，目標是要通過10個舞台。



▲舞台過關就會出現獎金舞台，如救出妖精，可１ＵＰ。

相當詭異的世界

這款遊戲的舞台，被稱為是「魔法王國的山谷」。而從畫面中，我們可以看到劇毒的香菇、巨大的骷髏，或是古城中的火海等，氣氛相當詭異。而其中所出現的敵人，包括了魔術士、或從地下出現的骷髏等。除此之外，從骷髏雕像的時空轉換台，還會出現巨大的老鷹，使得遊戲內容充滿變化哦！



▲具有優秀跳躍力的角色。

過關相當有幫助的秘寶

在舞台進行時，除了會出現敵人之外，還會有許多陷阱。這時可以利用舞台所出現的秘寶通過。不過，秘寶一次只能擁有一個，而且，有些秘寶只能使用一次，或根本沒有幫助。所以，如果使用錯誤或是拿錯時，將使遊戲無法順利進行。不過，還有一些秘寶，一定要取得才行哦！

消防水

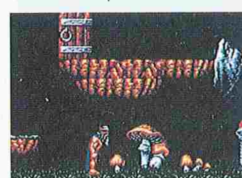
使會吐出火焰的石像，無法吐出火焰。如果沒有這種秘寶。將很難過關哦！



◀如果沒有，口中就會吐出火焰。

鑰匙

可將門打開一次。這時可以救出公主，或是得到秘寶。



◀有些門一定要打開哦！

傘

在降下毒雨的地方，可以安全通過。如果沒有將非常危險哦！



◀降下毒雨，一定要有雨傘。

蜂蜜

當蜜蜂群聚無法前進時，就利用蜂蜜將之引開。



◀這時候無法取得鑰匙……。



◀放置蜂蜜，引開蜜蜂……。

鞋子

可以提升跳躍力，並跳到相當高的地方。



▲跳得很高。可不斷使用。

ROM 8M
魔法師傳奇
アリシアドラグーン

英文名稱	ALISLA DRAGOOD		
參考書籍	78,80,81,84,86		
製作廠商	GAME ARTS	原作廠商	GAME ARTS
發售日期	92. 4 .24	日幣價格	￥7,800

運用奇幻魔法攻擊的射擊遊戲

本款遊戲中，當遭到敵人攻擊而受傷時，只要自機在一定時間變成無敵狀態，即可輕易地逃走，但無敵時間很短。因此，若突擊敵人勉強前進，既時有再多的體力也不夠。所以當受到敵人攻擊的時候，如何順利地脫身，是件非常重要的事。

沒有時間限制，可自由活用

其實，除了頭目以外，有種辦法可以避免受創。本款遊戲由於沒有時間的限制，所以在角色設計方面，一定有他的弱點，這時，只要不斷利用最大威力的閃電攻擊，就可確實將敵人打倒。



▲不管出現多少的敵人，只要具有最大威力的閃電就沒問題。

秘寶一覽表

秘寶一覽表	此秘寶能夠回復４個ＨＰ值。
使閃電的等級，提昇一個等級。	妖精出現。在一定時間內變成無敵狀態。
此秘寶能增加４個ＨＰ。	妖精出現。使閃電威力測定計在一定時間內最高。
使召喚中的怪獸，回復４個ＨＰ。	能使死去的怪獸，全部復活。回復１個等級。
使召喚中的怪獸等級，提昇一級。	此秘寶能夠使續關次數增加一回。

怪獸子機（ＯＰＭ）說明

火・龍



攻擊方法◇火炎

由口中發射火炎彈進行攻擊，等級提昇後，每次可發射的火炎彈數目，就會增加，攻擊力也會提高。當敵人出現，不管亞利西亞朝什麼方向，皆能改變方向攻擊。操作雖難但對正面的敵人，卻有很大的攻擊力。





雷・鳥



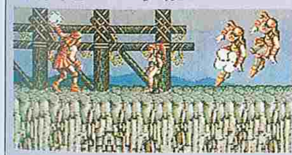
攻擊方法◇電擊

由身體發出電擊，使畫面內的所有敵人受到創傷，等級提昇的話，電擊發射次數就會增加，因此總合的攻擊力也會增高。當你使用電擊使攻擊測定計變成０的時候，測定計的回復相當慢，所以要小心使用喔！





燃燒・球體



攻擊方法◇撞擊

唯一用身體撞擊敵人進行攻擊的ＯＰＭ。每當用身體撞擊時，攻擊測定計就會減少，身體也會變小。當身體變到最小的時候，體力會減低，但等級提昇的話，攻擊測定計的回復時間就會變快。





迴力鏢・蜥蜴



攻擊方法◇迴力鏢

由背部放出自動追尾式的迴力鏢，而且等級提昇的話，其數量也會增加。當迴力鏢在空中繼續飛行的時間愈多，攻擊測定計變０時，即使還有敵人，迴力鏢也會飛回背部。能發揮有效的空中戰攻擊。





ROM 4M

魔法颱風

まじかる☆タルるートくん

英文名稱			
參考書籍			
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92.4.24	日幣價格	¥4,800

保持動畫氣氛的動作型遊戲！！

「魔法颱風」不僅在「週刊少年跳躍」中連載，而且，還被製作成動畫，在TV中播映。「魔法颱風」的電玩遊戲不僅已在FC版、GG版、GB版中出現，這回，還在MD版中登場哦！內容方面雖是屬於動作型遊戲，不過，卻能忠實地表現原作的氣氛！

▼畫面或角色方面，完全忠實再現哦！

對冒險有幫助的秘寶

放置在通道上的秘寶箱，如果用「刀筆」敲擊，就會從中出現3種秘寶哦！還有，除了這3種秘寶之外，如將特定的敵人打倒，就會出現章魚丸，而所有的秘寶，對遊戲的進行都有很大的幫助！

章魚丸　只要打倒飛來的章魚丸鳥，就會落下。可以回復一格生命。

威力蘋果汁　如用刀筆戮秘寶箱就會出現。可使塔魯魯的生命完全回復，可善加利用。

魔法之源　放在秘寶箱中。每取得一個，就可增加魔法的使用次數哦！

1UP　這種秘寶也是放在秘寶箱中。可以增加塔魯魯的殘存人數，相當管用。

善用砲台

先前已經為各位介紹過有關「刀筆」的各種使用方式，而現在我們還要為各位介紹兩種其他的使用方式。在上方的砲塔部份，如果用腕部連接，就可當做砲彈使用，而在下方的照片中，還可當做台車。

砲台哦！

◀上方的砲台會出現砲彈。

▶使用下方的台車，就可安全通過。

忠實再現塔魯魯的動作

塔魯魯在遊戲中，會有各種的動作！操作方式相當簡單，一定要善加運用！

攻擊

攻擊是以「刀筆魔法」進行。而所得的秘寶，也有各種用途哦！

◀利用刀筆魔法進行攻擊。

突進

這是最常使用的技巧。在對頭目作戰時，必須要使用這種方式。所以，一定要勤加練習。

◀利用跳躍鈕進行跳躍。

◀落地瞬間，同時按跳躍與搖桿。

跳躍攻擊

在高處或是由空中飛來的敵人，就要使用這種方式攻擊，不過，時機的掌握並不容易。

◀難度較高，跳躍攻擊。

蹲下

▶敵人的火焰，要蹲下避開。

飛行

飛行也是非常重要的技巧。除了可以長距離移動之外，在遇到狹窄的地方時，也只能利用這種方式通過。

◀從高的地方進行跳躍……。

◀再度按著跳躍鈕時就可飛行。

ROM 4M

史萊姆世界

スライムワールド

英文名稱	SLIME WORLD		
參考書籍	84		
製作廠商	MICRO WORLD	原作廠商	EPYX
發售日期	9.4.30	日幣價格	¥6,800

取得寶石，從史萊姆星球逃出

提到〝史萊姆〞，就令人聯想到是充滿喜感的怪獸。而這款遊戲的舞台，就是已經史萊姆化的惑星。主角是進入惑星內部的探險家，不僅要對付襲擊而來的史萊姆，還必須找到迷宮的出口，這也是本款遊戲的目的。

▲惑星內部都是史萊姆。

打倒敵人取得寶石

這個惑星的特色，就是所有的東西都史萊姆化。當然，連主角也不例外。而對抗的唯一手段就是用水。史萊姆很怕水。還有，如果取得寶石，就可進行回復。

▲藍色寶石，可回復體力。

▲紅色寶石。無敵狀態。

▶史萊姆怕水，可用水槍攻擊。

▲主角。一般的狀態…。

▲變成綠色，史萊姆化。

非協力的2人同時遊戲

遊戲的特色之一，就是2人同時遊戲。而在遊戲中，也會出現特定的舞台，這時必須要攻擊同伴，使自己殘存下來，還是相當現實的。

◀只有1台1人用的宇宙船。

▶2人遊戲時是上下分割畫面。

▶可以攻擊同伴。

史萊姆的惑星相當複雜

在惑星內部天花板所滴下的綠色水滴或是飛行的綠色生物，如果不小心碰觸時，主角就會慢慢地史萊姆化，到了最後就會死亡，這時最好的方式就是用水沖洗身體。

◀不斷用水滴，就可造成創擊。

善用各種秘寶

下表中所介紹的秘寶，對遊戲的進行有很大的幫助。而其中最管用的就是史萊姆防護罩。如果使用時，在短暫的時間內，會呈現無敵狀態。而且，數量很多哦！

史萊姆、拜克	噴射袋	槍・威力提升
使用時，可召喚史萊姆並爆裂。	可在短時間內飛行。	武器攻擊範圍廣，可輕易打倒敵人。
金屬粉	**機械爆彈**	**史萊姆防護罩**
投入史萊姆的水池，就會出現水窪。	除了牆壁之外，可全部破壞。	呈現無敵狀態。也能回復體力。



ROM 8M

超能力小子

カメレオンカッド

英文名稱	CHAMELEON KID		
參考書籍	87,88		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92.5.29	日幣價格	¥6,800

來看看超能力小子驚人的威力

這款遊戲是以近未來的某個大都市為舞台。在那裡有座遊樂中心，而且，其中最受歡迎的就是使用立體映像畫面，被稱做是「荒野地帶」的機器。這個極受小孩子歡迎的機器，卻發生了某種事件，而必須藉著〝超能力小子〞來解決這個問題。

過關所不可或缺的 3 種道具

除了秘寶之外，還有 3 種必需的道具。如果想要使遊戲順利進行，就必須要善用這些道具。



▲顯示終點的旗子。如果不找到，就無法過關。



▲這是空中電梯。



▶站上就可瞬間移位。

如果無法前進時…？

當選擇錯誤，無法繼續前進時，就按暫停，這時會出現如照片中的畫面。如果再選擇「RESTART PLAY」，就可重新從回合的起點開始。不過，這時的玩者會失去 1 人。如果已經沒有殘餘的人數，就會出現「GIVE UP」。而強迫出局。所以，非到必要，最好不要使用這種方式。

▼無法繼續行動。



加油!繼續往上

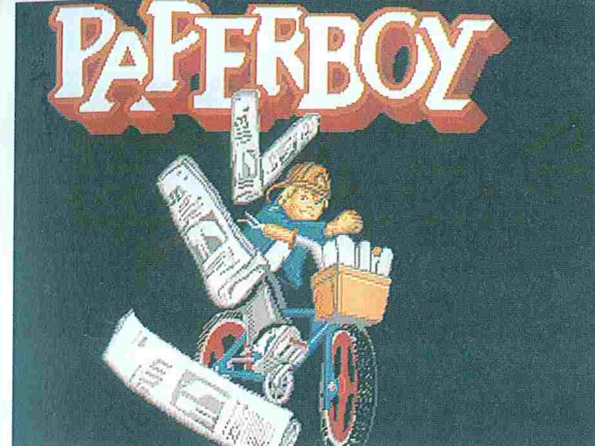
在過關加分時，得到高分

只要碰觸旗子就可過關，而除了遊戲進行時所獲得的分數之外，還可得到獎金分數。獎金共有 5 種種類。只要分數超過 5 萬分，就可 1 UP哦！

▲得到無命中、無秘寶等加分，真幸運。

◀進入終點！加分的結果如何！到底是好是壞？

速度加分	時間加分
對於事先所設定的過關時間，如果能以更短的時間過關時，就可加分。所以，一定要快速行動。	當碰觸旗子過關時，根據所剩下的時間，就可加分。為了要能夠取得較多分數，就必須要得到鐘。
無秘寶加分	**過關加分**
在每一回合中，會出現鑽石、頭盔或鐘等各種秘寶，如果都不拾取而能過關的話，就可加分哦！	利用最短的通路過關，就可加分。而過關加分在這 5 種類型中，可以得到最多的分數，不過，難度也最高。
無命中加分	
在 1 回合，如果沒有受到任何的傷而能過關的話，就可加分。在遊戲剛開始時，較容易做到。	



送報童

ペーパーボーイ

英文名稱	PAPER BOY		
參考書籍			
製作廠商	TENGEN	原作廠商	ATARI
發售日期	92.6.26	日幣價格	¥6,800

從星期一開始，送一個禮拜的報紙

這款動作型遊戲主要是要操作騎腳踏車的送報童，通過障礙物或是阻擾的居民，將報紙送到訂報者的手中。如果碰撞到障礙物時，殘機就會減少 1 人。而畫面是採斜方強制捲軸方式。並且，要將報紙送到玄關或是郵箱中。如果能在一周內安全傳送，就會在報紙中報導哦！



▲每日太陽報所刊載的優秀送報童。

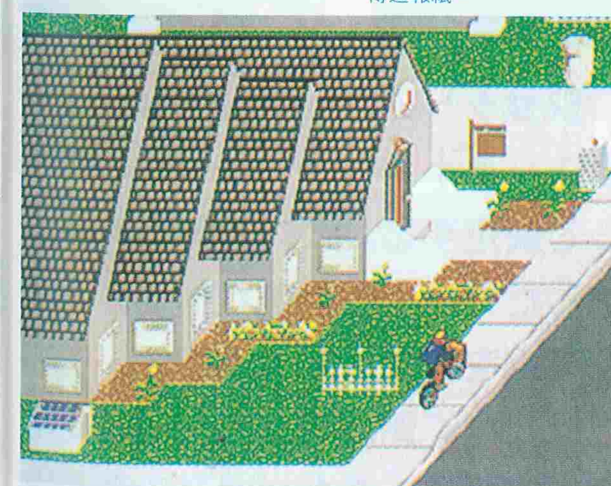
訂報與沒有訂報的家

訂報者的家是以黃色表示，而沒有訂報的地方，則是以黑色方式表示。有訂報的地方，要盡快傳送，報紙也可用投擲的哦！這也是遊戲的魅力之一。

◀送報之前，所顯示的地圖。



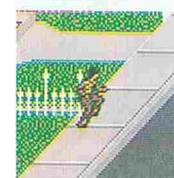
▲黃色的家有訂報，這時要小心傳送報紙。



◀黑色的家沒有訂報，這時就不需要送報。

進行阻撓的人們

滑板少年



會從畫面中直進而來。而且，到了周末還會出現2位以上的滑板少年。

舞者



在開始時只會在這個地方跳舞，不過，到了周末，移動範圍會變廣。

喝醉者



會左右搖晃接近而來。不過，由於無法預測行徑，所以要特別小心。

打架的人



在人行道上打架。到了周末雖會和好如初，但於開始時用空手道攻擊。

單輪車



在道路中高速移動的單輪車。在速度方面，甚至比汽車還快。

老太婆



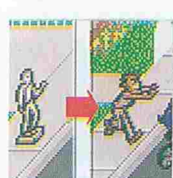
推著購物車在人行道上慢慢移動。這是報紙攻擊的最好對象。

死神



隱藏在石柱的影子中，如果接近時，就會突進而來，是一位強敵哦！

石像男



變裝成石像的神秘男子。當玩者接近時，就會高速突進而來。



ROM 8M

鬼屋歷險2

スプラッターハウスPART2

英文名稱	SPLATTER HOUSE 2		
參考書籍	90,92		
製作廠商	NAMCO	原作廠商	NAMCO
發售日期	92.8.4	日幣價格	¥5,800

借助新面具的力量，再戰鬼屋歷劫的魔境

在攻擊方法等基本系統方面，與前作一樣，所以，喜歡前作的玩者，也一定可以樂在其中。本款遊戲的魅力之一，就是武器秘寶。不過在新作中全部更新，而且，在攻擊威力上更為提升哦！



▶攻擊方法等系統，幾乎與前作一樣。

生命制＋殘數制的系統

生命值若變成 0 ，就會死去。當殘餘數變成 0 時，遊戲就會結束。生命值在舞台過關時，會補充 2 個，不過，最多不得超過 5 個。而殘餘數在一定的分數以上，就會 1 UP。至於續關方面，最多有 5 次。





▲如果遊戲結束，就會出現這個畫面。續關最多有 5 次。

◀以畫面下方的心臟數顯示生命值。要特別注意。

4 種攻擊方法

主角利克的攻擊方式共有 4 種。在站立時是以拳擊攻擊，而蹲下時，就是腳踢攻擊。跳躍中攻擊時，就成為跳躍腳踢。而當跳躍著地的同時，如按方向鈕的下方與攻擊鈕，這時就可向利克所面對的方向，使出強力的滑踢。



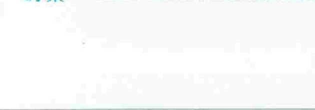
▶攻擊方式。也是最常使用的，這是最基本，



◀對於地上爬的敵人，用這種方式攻擊。



▶敵人可發揮效果對跳躍而來的。

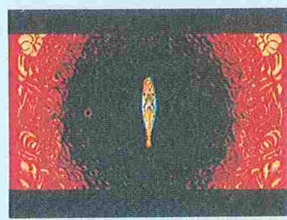




▲在一般攻擊時，具有強大的威力，可善加利用。

精彩的開頭故事

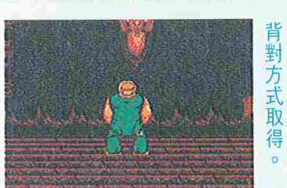
在發生悲劇的 3 個月後…。利克不斷地做惡夢，而惡夢的內容都是沒有解救成功的珍妮佛。這時面具說：「其實珍妮佛還沒有死，如果要將她救出，必須要前往隱藏的宅邸。只要到了那裡，應該就可知道復活的儀式。我將助你一臂之力。」於是，利克再度戴上面具……。


▲珍妮佛被封印在死亡世界，目前還活著。

使用秘寶提升攻擊力

特定舞台所落下的秘寶，如果將之裝備時，就可造成比一般攻擊更強大的創傷。而對於落到地面的秘寶，如果按方向鈕的下方，就可蹲下取得。至於掛在牆壁上的秘寶，如按方向鈕的上方，也可取得。而受創落下時，只要再度拾起，就可在這個舞台重覆使用。


◀蹲下取得所掉落的秘寶。


◀牆壁的秘寶，以背對方式取得。



▶棒擊敵人。相當於前作的力用棍打秘寶，可



▶頭敵人進行攻擊。相當於前作的石秘寶，可投擲對








◀動作與鐵棒時一樣，被擊中的敵人會落入遠方的沼澤中，實在相當有趣。

ROM 4M

金屬競技場

メタルファング

英文名稱	METAL FANGS		
參考書籍	96		
製作廠商	VICTOR	原作廠商	VICTOR
發售日期	92.9.25	日幣價格	¥6,800

成爲最強隊伍的格鬥賽車動作型遊戲

在本款遊戲，可以從32位角色中，選出 4 人。然後在各種賽程中，進行激烈的比賽。玩者雖然要操縱 4 輛車子，不過，除了畫面中間的 1 台之外，其他 3 台都是自動操作。而所操作的車子，可按Ａ鈕變換。


▲共有32位角色。

取得獎金購買武器

在「金屬競技場」中，可以在比賽之前購入秘寶。除了最初所擁有的金錢之外，必須要在比賽中獲勝才能得到錢。

要巧妙購買

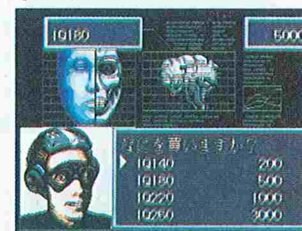
在購物時，一定要巧妙運用金錢。如果光針對 1 人進行購物，雖然也是可以，但由於這是屬於團隊行動，最好還是能考慮到各方的需要。



▶配合角色購買物品。

也能買ＩＱ？

這款遊戲的最大特徵，就是可以購買ＩＱ。如果有很高的ＩＱ，在自動操縱時，角色就可做出正確的判斷。而如果ＩＱ過低，就會很容易被打倒，因此，一定要購入數值較高的ＩＱ。



▲金錢也能購買ＩＱ…。





攻擊與守備方面彼此競爭

這款「金屬競技場」動作型遊戲，在規則方面是屬於賽車遊戲。分成攻擊與守備兩方面，攻擊方面要在規定時間內，通過許多難關賺取分數。在守備方面則相反地要想辦法阻止對手。在「金屬競技場」中，可攻擊對方的車子，並將之破壞。

▶賽車遊戲常會出現的場面。

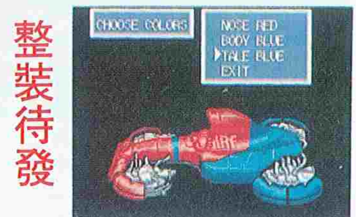

▲飛彈！太過份了。

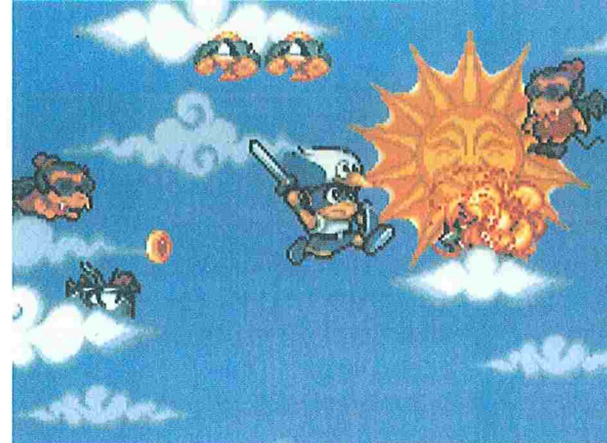
分數的加算方式

攻擊方		共通規則	
繞場一周　（1台）	1點	賽程結束後的車輛殘餘數（1台）	1點
旗艦（最後的車子）超越「守備方」	1點		
守備方		使對手的車輛完全無法行走，難度較高。	5點
繞場一周　（1台）	1點		



整裝待發





ROM 8M

忍者小飛俠

チキチキボーイブ

英文名稱	TIKI-TIKI BOYS		
參考書籍	96,97		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92.10.16	日幣價格	¥6,000

以劍與魔法進行戰鬥的雙胞胎兄弟

這款動作型遊戲中的角色，都充滿喜感。而遊戲主要是描寫流浪的王子，為了再建王國，所展開的冒險故事。只要按一次鈕，就會揮劍攻擊，如果連續按鈕，就會出現閃光，進行廣範圍的攻擊。除此之外，還可使用雷電攻擊魔法。跳躍中，也可使出攀登牆壁的三角跳躍。

▼揮劍並連續按鈕時，劍就會出現閃光。



▼利用三角跳躍，也能攀登到高的地方哦！



◀使用攻擊魔法的美麗照片。

收集秘寶！

在舞台中進行時，會從途中落下提升威力秘寶。還有，王子只要通過特定的場所，就會出現寶箱。如用劍斬切，就會從中出現錢幣等秘寶。



◀王子只要通過特定場所，就會落下寶箱。

體力膠囊	魔法秘寶	錢幣
		
回復體力。有紅色與藍色兩種，紅色的效果較好。	增加魔法使用次數的秘寶。會掉到路上。	打倒敵人，並切開寶箱，就會出現錢幣。

要選擇哥哥還是弟弟

玩者在進行遊戲之前，必須要在兩位雙胞胎的王子中，選擇其中一人。而兄弟兩人，各具特性，哥哥擅長劍術攻擊，不過，魔法最多只能貯存3次，而且威力也不強。而弟弟擅長攻擊魔法，最高可以貯存5次，不過，劍的威力較弱，也就是說，兄弟兩人各有優缺點，要由玩者自行決定。

擅長用劍的哥哥

◀用劍高手。也是亞魯魯王國的王位繼承人。

擅長魔法的弟弟

◀從小就學習魔法的雙胞胎弟弟。

根據名字決定個性

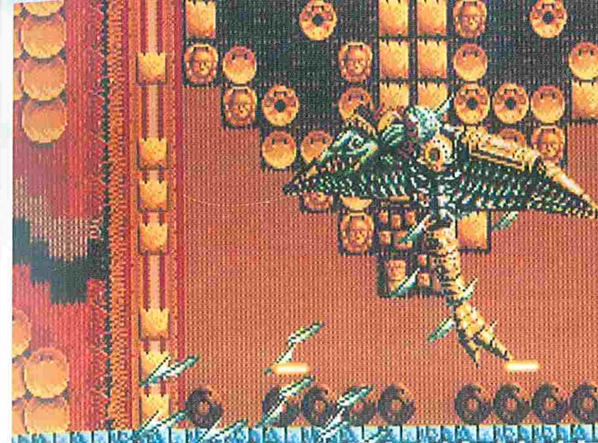
選擇角色之後，接著要決定名字。而根據所選擇的名字，有劍術高強的攻擊型，或是只要取得錢幣，就可變成2倍的得分型等。比方說，如果名為「ガイル」時，就是能使錢幣加倍的得分型。

◀名字設定畫面。

商店中得到秘寶

當舞台過關之後，就會出現商店的畫面，這時可以根據圖像的顯示，購買自己想要的秘寶。而在這裡所出現的秘寶，有魔法秘寶，以及藍、紅色的體力膠囊，而這些秘寶，在遊戲進行時也能得到。除此之外，在這裡可買到提升攻擊力的劍，或是提升體力的盾。如果購買續關秘寶時，就可進行續關，不過，由於最多只能取得一個，所以，一定要小心使用。

▲舞台結束之後，就會出現販賣秘寶的商店。



ROM 8M

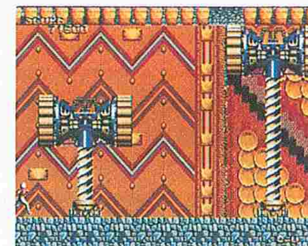
沙諾夫

チェルノブ

英文名稱	CHELNOV		
參考書籍	92		
製作廠商	DATA EAST	原作廠商	DATA EAST
發售日期	92.10.16	日幣價格	¥7,800

必看！沙諾夫穿上戰鬥步兵服的動作

雖然橫捲軸動作型遊戲並不稀奇，但本款遊戲的最大特徵，就是這種捲軸方式。除了在與頭目進行對決時，是採用靜止畫面，在其他時候，畫面一概採取強制捲軸方式。還有，由於敵人會從畫面的左右出現，所以，沒有任何的喘息機會哦！



▲捲軸會強制向右方行進。要注意障礙物等。

這是沙諾夫的3大動作

首先要了解主角沙諾夫的能力。

當沙諾夫穿上戰鬥步兵服時，就可在行進方向，進行水平、斜上、蹲下攻擊，或是砲彈攻擊。除此之外，他還擅長跳躍。

而對於畫面左側襲擊而來的敵人，可以轉換方向。沙諾夫通常是向畫面右方前進，不過，如果利用按鈕，也能使背部朝右，並倒著走。

還有，以跳躍方式踩踏敵人的「踩踏攻擊」，另外，按左右方向鈕的同時，只要再進行跳躍，就可進行「回轉攻擊」，攻擊上下左右方的敵人。



▲基本動作「逆走」。可對付後方的敵人，或繞到頭目後面。

回転攻擊

◀頭上攻擊對頭目也有效哦！

◀利用跳躍可到更多地方。

踩踏

◀回轉跳躍，並朝其他方向攻擊砲彈。

◀敵人很多時，最有效的攻擊方式。

6種武器與秘寶

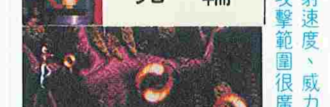
在遊戲中如果用砲彈攻擊敵人，有時會落下武器或秘寶。只要取得秘寶，就可提升能力，進行各種攻擊。武器與秘寶各有6種種類，還有，每種武器各有3種UP秘寶，只要能取得UP秘寶，就可提升威力。

光子力光線



◀可進行連射，但攻擊範圍很小。

光　輪



◀連射速度、威力較差，但攻擊範圍很廣。

動力分銅



◀砲彈速度很慢，但威力十分強大。

能源迴力鏢



◀會沿著軌道回來，速度很快。

飛鐵球



◀3方向的砲彈飛出後，會回到自己的手。

赤城山飛彈



◀自動追蹤敵人，並爆炸。

秘寶一覽表

美國錢幣	日圓錢幣	跳躍錢幣	UP秘寶（紅色）	UP秘寶（藍色）	UP秘寶（黃色）
得分三〇〇點，頗有幫助。	得分五〇〇〇點，可善加利用。	提升跳躍能力。最多2個。	提升砲彈的威力。	可提升發射彈數與槍射能力。	提升射程距離、速射能力。



ROM 8M

音速小子2

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

英文名稱	SONIC 2		
參考書籍	93,98,99		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92.11.21	日幣價格	¥6,800

玩「音速小子」所必須知道的事情

這款遊戲的特徵之一，就是採用高速捲軸的動作型方式。在速度方面比前作還快，而且，必須要在限定的時間內通過舞台才行。而每個舞台分成前半部份與後半部份。在後半部份會出現頭目，只要將之打倒，舞台就可過關。

▶加入了新的要素，屬於高速動作型遊戲。



巧妙利用５種秘寶

音速小子如果得到秘寶，就可提升威力。秘寶方面共有無敵或提升速度等５種。秘寶會在舞台的各處出現，而且也會出現在不容易察覺的地方，一定要小心尋找哦！

5 種秘寶

圓環	可以得到10個圓環的秘寶。
防護罩	會形成防護罩，防止攻擊。
無敵	一定時間成為無敵狀態。
速度	音速小子的速度會變快。
1UP	增加１個殘機數。



▲利用秘寶成為最強的音速小子。這時要盡量前進。

強敵X博士

▶只要巧妙得當的運用音速小子的跳躍回轉攻擊，要打敗首領「X博士」將是輕而易舉。



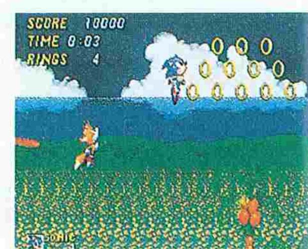
「２」在基本上也要收集圓環

在「音速小子２」的舞台中，會出現圓環。而在各舞台的前半，後半終點前，如果能收集100個以上的圓環，就可１ＵＰ，這樣的設計與前作一樣，而且，在舞台的前半段，較容易收集到。

還有，在「２」中還會出現一位同伴「麥魯斯」，他與音速小子一樣，擁有相同的動作。當１人進行遊戲，會以子機的方式登場。而這位角色也會將敵人打倒，或是收集圓環，而且，這位角色也可利用２Ｐ控制器進行操作。



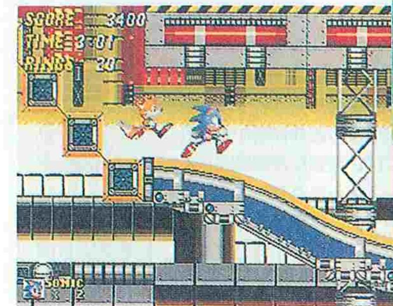
▲新設計的「高速回轉突進」。可以緊急加速。



▲收集圓環，增加音速小子的殘機數，這點相當重要。

新加入音速家族的可愛伙伴

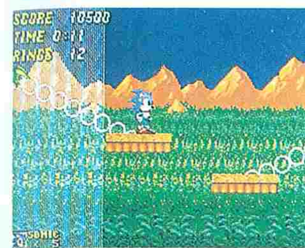
今回新加入的音速伙伴，跟音速小子一般，都能運用高速跳躍、回轉，且能用尾巴飛行，真是令人期待啊！



▲這般可愛的造型，他（她）到底是男？還是女的呢？

◀新加入的伙伴，會跟隨音速小子行動，十分受用。

動作最快的遊戲



▲與前作相比之下，音速小子較大，而且更容易操作。

這回的「２」中，也是與前作一樣，以高速動作方式為基本概念。由於從４Ｍ增加為８Ｍ的容量，所以，在攻擊方面也新加入了回轉突進等方式。在前作中獲得好評的難關，這回也有保留下來，除此之外，還加了一些新的設計。

有２種遊戲模式

新系統的遊戲模式有２種。首先就是「１PLAYER」，其中主要是操作音速小子，而其後的麥魯斯會自動追尋而來。在這個時候如果使用２Ｐ的控制器，也能夠操作麥魯斯。這樣，就可彼此協力進行遊戲。

而第２個模式就是「２PLAYER VS」。這時是上下分割畫面，而音速小子與麥魯斯必須在10個特定的區域，彼此競賽。

1 PLAYER



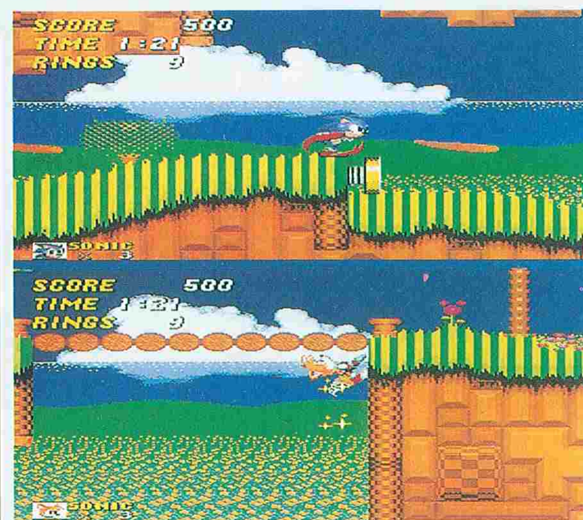
▲「１ＰＬＡＹＥＲ」模式。音速小子的後面是麥魯斯。

也能操作麥魯斯



▲２人用的控制器可以自由操作麥魯斯。與朋友一起合作。

2PLAYER模式



▲上下分割畫面的「２ＰＬＡＹＥＲ　ＶＳ」模式。１Ｐ是上半部畫面的音速小子，而２Ｐ是下半部的麥魯斯。

音速小子的攻擊

音速小子的攻擊方式，除了前作中的回轉攻擊之外，還加入了新的技巧。那就是回轉突進。當音速小子在蹲下時，如果按鈕的話，就會以圓型的狀態進行回轉突進。在狹窄的坡道上如果使用這種方式，就可加速前進。而麥魯斯的攻擊方式，同樣也是回轉攻擊與回轉突進。不過，有一點非常可惜的是，「新側踢」的技巧，並沒有採用。

音速回轉攻擊



▲與前作一樣，身體呈圓形的基本攻擊方式。

回轉突進

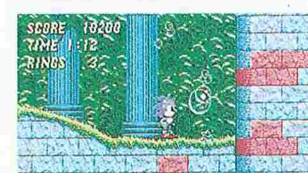


▲身體回轉但還沒前進，這時由於摩擦會出現煙霧。

各種難關

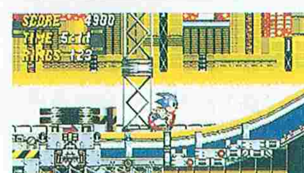
在這回的新作中，出現許多陷阱。而前作中深獲好評的360度輪環等，也會再度登場，除此之外，還加入了一些新的難關，其中包括了跳躍台或加速裝置等。如果能抓住繩索等東西，就可打開門等，而繼續前進。這就有如是前作中的開關。還有，前作中的水中場面，也在「２」中登場。如果缺氧就會死去哦！

水中



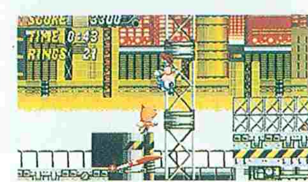
▲「２」中也會出現水中場面。由於有浮力，不容易移動。

加速裝置



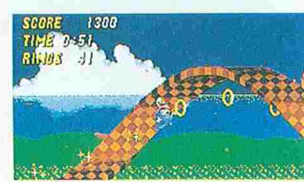
▲紅色箭頭的上方有回轉翼，只要碰觸，就可加速前進。

跳躍台



▲利用跳躍台，然後向上飛行，相當管用。

螺旋狀輪環



▲由於成為螺旋狀，如果不小心在途中會落下。



ROM 8M

超級格鬥戰士

パワーアスリート

英文名稱	POWER ATHLETE		
參考書籍	99		
製作廠商	KANEKO	原作廠商	KANEKO
發售日期	92.11.27	日幣價格	¥8,500

在世界各地戰鬥，目標是世界冠軍

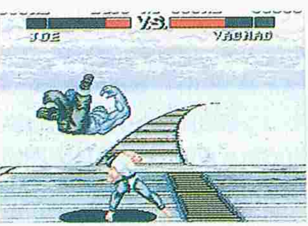
這款「超級格鬥戰士」遊戲，是最近相當流行的格鬥動作型遊戲。角色由於有體力測定器，只要體力先消失的一方，就算失敗。勝負是採3戰2勝制，只要先取得兩場勝利，就可向接下來的比賽挑戰。



◀善用所有的技巧進行戰鬥。

善用各種技巧

在基本技巧方面，有拳擊與腳踢方式，除此之外，還有投擲技或跳躍等。而每一位角色都有各自的必殺技，比方說喬會在兩手掌中運氣，並向前方攻擊「氣孔拳」，而且，還可向斜前方跳躍，並利用「超級腳踢」，將跳躍中的敵人打倒。



▲投擲技法比一般攻擊能夠造成更大的創擊。

由對戰中磨練技巧

在1人進行遊戲時，只能操作喬，不過，在對戰遊戲時，可從8位角色中自由選擇。而對戰時，必須掌握各角色的特色。



◀也可研究各角色的技巧。



▲平常無法看到的戰鬥方式，也可在對戰遊戲中實現。



▲對戰時，除了角色之外，也能選擇舞台哦！

JOE

1人遊戲時的主角，美國籍。是一位正統的格鬥家，可與任何的角色對戰。

REAYON

8人當中，唯一的女性格鬥家。國籍是泰國。動作敏捷，可擾亂敵人並進行攻擊。

GAOLUON

中國拳法的高手。會使用飛行道具或空中殺法等攻擊方式，是位實力派的格鬥家。

NICK

西班牙的格鬥家。會使用刀子等攻擊方式，而且，防禦上幾乎沒有任何漏洞。

BUOH

日本的格鬥家，會使用日本古老的武術、骨法、忍術等，威力十分強大。

BARAKI

生長在非洲的野生環境，全身充滿野性。會用回轉攻擊或是投擲火焰等。

WARREN

美國夏威夷出身。攻擊距離雖然不長，但會在瞬間接近攻擊而來。

VAGNAD

蘇聯的硬漢。雖然速度並不快，但由於攻擊力強大，可在瞬間使對方重創。

ROM 8M

米老鼠和唐老鴨

ミッキー&ドナルド

英文名稱	MICKY & DONALD		
參考書籍	99,101		
製作廠商	SEGA	原作廠商	
發售日期	92.12.18	日幣價格	¥6,800

共由5個充滿變化的回合所構成

遊戲共由5個回合所構成，而每個回合中，又有3個舞台以及獎金舞台。在頭目舞台中，不是捲軸方式，而是固定畫面，在各回合的最後，會出現頭目，只要能將頭目打倒，就可記住在下個回合中，所需要的特殊魔法。



▲序幕畫面。米老鼠等人被吸入不可思議的箱子中。

幫助冒險行動的5種秘寶

秘寶共有5種。體力方面可利用糖果或蛋糕進行回復。而秘寶有時會放在袋中，或是直接出現在明顯的地方。



▲米老鼠取得變成無敵的樸克牌。



▲使用秘寶的火箭火花。畫面相當漂亮。

▶秘寶有時也會放在袋子中，不過，裡面到底放著什麼？



秘寶一覽表介紹

糖果	蛋糕	帽子	樸克牌	火箭火花
取得時，體力就會回復1格。	可使體力完全回復的秘寶，相當管用。	可以增加一人，也就是1UP的秘寶。	一定的時間內，是屬於無敵狀態。	可將畫面內的所有敵人打倒。

根據操作的角色，舞台也會改變

本款遊戲的特色，就是舞台的構成。其實，根據所操作的角色，從第2個舞台開始，就會完全不同。也就是說當舞台1結束之後，米老鼠、唐老鴨或2人進行遊戲時，就會在不同的舞台中進行。而且，有些秘寶，必須要2人協力才能取得哦！



▲舞台1的最後。

只有唐老鴨時



▲唐老鴨向枯葉森林前進。

只有米老鼠時



▲米老鼠向怪花的森林前進。

2人遊戲時



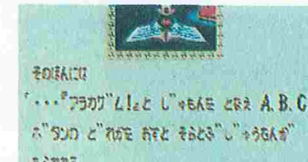
▲2人同時向地下的坑道前進。

打倒各舞台的頭目，可學會特殊魔法

在回合的最後，只要能將頭目打倒，就可得到寶箱。其中有寫著特殊魔法的魔法書，而這個特殊魔法可以在下個回合移動時使用，由於特殊魔法在使用時，必須特定的地點，只要來到那個地方，就會自動唸咒文哦！



▲只要能將頭目打倒，就可得到秘箱。其中有魔法書。

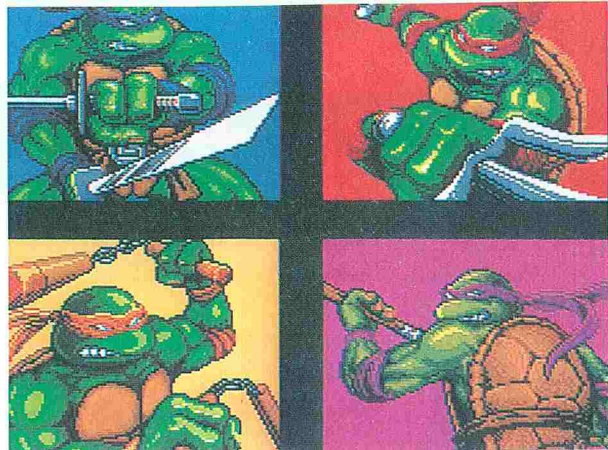


▲魔法書中，寫著在下個舞台所使用的特殊魔法。

ROM 8M

忍者龜

TMNT～リターン・オブ・ザ・シュレッダー



英文名稱	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES		
參考書籍	98,100		
製作廠商	KONAMI CO.LTD	原作廠商	KONAMI CO.LTD
發售日期	92.12.25	日幣價格	¥6,800

忍者龜華麗的技巧在ＭＤ版中登場！

這款生命制的格鬥動作型遊戲，是柯拿米第一次加入ＭＤ版的作品。而遊戲的最大魅力，就是可以使用速度感十足的連續技巧，以及痛快的必殺技。角色共有４位，可自由選擇，而序幕畫面完全採用了動畫的視覺畫面。



▶序幕畫面的場面。看起來相當恐怖…。

向邪惡挑戰的正義忍者龜們

玩者在遊戲開始時，可從４位角色中進行選擇。而每一位角色，都有「移動速度」、「攻擊範圍」、「攻擊力」的設定，而且，各有特色。所能使用的技巧大致相同，但不同的角色，在使用技巧時的姿態都不一樣。



▲角色選擇畫面。長相都一樣，但能力上各有差異。

以華麗的技巧進行攻擊！

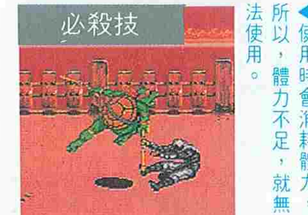
在本款遊戲中，有攻擊、跳躍、突進等３種類型的按鈕，而根據按鈕的順序，以及組合方式，可使用各種技巧。在跳躍時，根據跳躍的高度，技巧也會有變化。在此請大家仔細看看。



▲抓擲敵人並摔到地面的技巧。也能給予周圍的敵人創擊。



▶取得威力披薩秘寶，就可使用的強力攻擊。



◀使用時會消耗體力，所以，體力不足，就無法使用。



▲跳躍中進行攻擊的技巧。根據跳躍的高度，有４種變化。



▲在突進時所使用的技巧。照片中的是滑踢。



◀連續攻擊敵人，最後就會出現此技巧。

從４人當中選擇遊戲角色

多那泰羅



以棒子當武器進行戰鬥。攻擊範圍最廣，但速度最慢。

達文西



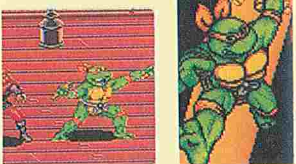
攻擊範圍或移動速度都相當平均，用武士刀當武器。

拉斐爾




移動速度最快。使用三叉戟，攻擊範圍很小。

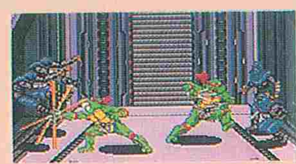
米開朗基羅

能力與達文西差不多。武器是雙棍。

２人同時遊戲

在本款遊戲中，即使２人同時進行遊戲，敵人的數目也不會增加，所以，能夠輕鬆前進。而且，由於同伴的彼此協力，因此，可以不斷攻擊，並將敵人打倒。



▲戰力增加一倍，可輕易獲勝。

ROM 4M

大野獸

タズ マニア



英文名稱	TAZ MANIA		
參考書籍	101		
製作廠商	SEGA	原作廠商	WARNER BROS.INS
發售日期	92.12.25	日幣價格	¥6,800

就有如是動畫一般，主角有３種攻擊方式！

這是一款採取創擊制的正統動作型遊戲。不過，光看主角達茲生動的動作，就已覺得很過癮。還有，遊戲的表現方式，充滿美國式幽默，這與一般的動作型遊戲，有不同的氣氛哦！



▲會陸續出現美式角色。

３種攻擊方式將敵人打倒

達茲可以使用３種攻擊方式。而其中最常使用的，就是龍捲攻擊。在使用這種攻擊時，是處於無敵的狀態。所以，可用身體撞擊方式將敵人打倒。還有，在跳躍中還可在空中移動。吹火攻擊時，必須要吃下秘寶的辣椒，這樣就可用火焰將敵人打倒。而踩踏攻擊必須利用跳躍方式，這樣才能踢倒敵人。

踩踏攻擊



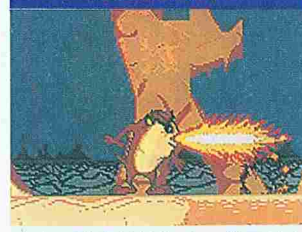
▲跳躍方式，從敵人的頭上落下。不過，有時並不管用。

龍捲攻擊



▲這種狀態就可高速移動，並將敵人打倒。

吹火攻擊



▲吃下秘寶的辣椒時，就可以火焰攻擊。

故事

某天，貪吃鬼達茲從父親的口中，聽到這樣的故事。

「很久以前，在這個島上棲居著能夠產生巨蛋的鳥。而且，這個巨蛋還隱藏在島的某處。」

達茲聽到這個故事後，便展開搜尋巨蛋的旅程。



登場秘寶一覽表

達茲只要吃下秘寶，就可產生效果。不過，在這些秘寶中，如果吃下像爆彈的秘寶，有時反而會受創。

◀吃下所得到的秘寶。

雞肉 體力回復秘寶。要善加利用。

星星 一定時間內，處於無敵狀態。

爆彈 吃下時就會爆炸而造成創擊。

辣椒 使用火焰攻擊，威力十分強大。

毒草 與爆彈一樣，只要吃就會受創。

１UP 增加一位達茲，一定要取得。

續關 增加一次續關次數的秘寶。

主角達茲的獨特動作

達茲可以搬運東西。當要移動到高的地方時，就可搬運東西，並將之當做台子。還有，如果吃下秘寶的爆彈，就會引起大爆炸，而全身焦黑。



◀吃下爆彈引起大爆炸，這是美式噱頭。



▲看起來相當驚慌的達茲，在前方有什麼呢？



▲只要10幾秒都不操作，就會相當粗暴，實在是沒有耐心。



▶運東西的達茲。由於腿很短，看起來相當可愛。

STG ACT RPG SLG AVG SPG PZG



ROM 16M

格鬥四人組

ベア・ナックルⅡ

英文名稱	BARE KNUCKLE Ⅱ		
參考書籍	100		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	93. 1. 14	日幣價格	¥7,800

「格鬥四人組」，再度進化登場！

這回的舞台，主要是設定在將X先生打倒的一年後。阿庫耶魯雖然曾將X先生打倒，不過，這回他再度累積實力，並展開復仇行動。他先強行綁架了亞達姆，然後，使都市再度陷入恐怖之中，於是亞達姆的朋友馬庫斯與弟弟亞德，尋求阿庫耶魯與布蕾伊絲的協力，一起對抗邪惡勢力。



◀前作中的結束場面實在令人懷念。



◀威力強大的電擊鞭！

◀如使用一般的鞭子就太遜了。這時是使用電鞭，還可看到電擊後的骨骼哦！

AAGK!



▲下雨的表現比前作還好？

選擇的角色成為 4 人

資料容量方面是前作的 4 倍，也就是說「格鬥四人組」採取了16M的大容量。在遊戲內容方面，基本上與前作相同，不過，由於採用了大容量，所以，還是做了許多改良，相信必定能帶給玩家超越前作，更強更好的震撼感受。



◀請看這個畫面以及角色。BGM與前作一樣，由古代祐三作曲。

前作中能夠選擇原來是整官的亞達姆、阿庫耶魯、布蕾伊絲等 3 位角色。而在這回的「格鬥四人組」中，雖然取消了亞達姆，但新追加了摔角手馬庫斯與亞達姆的弟弟亞德，這樣，就有 4 位角色可供選擇。而這 4 位角色，都有各自的特色與技巧哦！

格鬥三人組



格鬥四人組

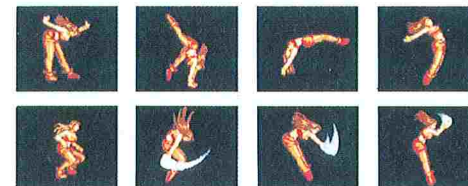


內容豐富的各種技巧！

這回將為各位介紹各角色的代表技巧。而除了這裡所介紹的技巧之外，角色們還會使用一般的跳躍腳踢、連續技，或是拾起刀子、棒子進行攻擊等，雖然都是一些小技巧，但如果要全部介紹，卻有很多哦！

還有，在操作方面的解說，A鈕＝必殺技（使用時會減少體力），B鈕＝攻擊、C鈕＝跳躍。還有B＋C鈕可投擲武器，如果一直按著B鈕，還可使用連續技哦！

這只是 1 種技巧的類型哦！



細膩的動作

阿庫耶魯

這是本款遊戲系列的主角。外表或技巧更像前作的柯迪（？）。跳躍力較差，但動作沒有缺點。

POWER	☆☆
TECHNIC	☆☆☆
SPEED	☆☆
JUMP	☆
STAMINA	☆☆

跳躍抓



跳躍中按下＋B。著地後可使用投擲技。

反身摔



正面抓擲敵人，並向後方投擲。

2 段腳踢



稍微按著B鈕再放開。有時可連續攻擊。

龍形翼



以A鈕發揮威力，打倒周遭的敵人。

上勾拳



按 2 次方向鈕側方＋B鈕。攻擊距離遠。

龍形拳



按左或右＋A鈕（體力消耗）。連續拳擊，第 8 擊就可將之打倒。

布蕾伊斯

雖是女性，但各方面能力平均，與前作一樣，是最容易使用的角色。而且，有很華麗的動作哦！

POWER	☆☆
TECHNIC	☆☆
SPEED	☆☆
JUMP	☆☆
STAMINA	☆☆

落掌打



跳躍中按下＋B。可擊中敵人要害。

後掃腳



B＋C。可擊中背後的敵人。威力不強。

猛擊



從正面抓擲敵人，所進行的柔道技法。

回轉投擲



方法與效果與前作相同，威力十分強大。

飛翔白麗



按 2 次方向鈕的側方＋B鈕。

圓舞腳



按A鈕將敵人打倒。但消耗體力。

氣功掌



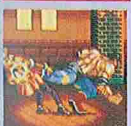
右或左＋A鈕。距離越近威力越大。

亞德

以摔角技為主，在攻擊上威力十分強大。動作很敏捷，但移動速度慢，這是最大缺點。

POWER	☆☆☆
TECHNIC	☆☆
SPEED	☆
JUMP	☆
STAMINA	☆☆☆

後腳跟踢



B＋C向後方腳踢攻擊。

德式摔角



抓擲敵人，撞向地面。

內電鎚擊



抓擲敵人，並按跳躍＋B。

原子摔



從後方抓擲重摔。

劊倒



按兩次方向鈕＋B。移動速度快。

轟炸回旋踢



按A鈕揮拳。打擊時，會消耗體力。

閃電衝擊術



右或左＋A鈕。可造成極大創擊。

艾迪

亞達姆的弟弟。可用滾輪拳快速移動，但缺點是威力不強。不過，用騎馬拳快感十足哦！

POWER	☆
TECHNIC	☆☆
SPEED	☆☆☆
JUMP	☆☆☆
STAMINA	☆

騎馬拳



從背後坐在肩上進行攻擊。

雙箭踢



A鈕，會消耗體力，但可進行回轉攻擊。

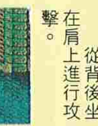
螺旋踢



右或左＋A並不會消耗體力很多。



抓頭投擲





抓擲＋跳躍中時，按B鈕。威力強大。





滾輪拳





抓擲時利用腳踢，可打碎下吧哦！





致命拳





如輸入 2 次十字鈕，就會疾走，再按A鈕，可進行頭鎚攻擊。





STG ACT RPG SLG AVG SPG PZG



ROM 8M

邪神

邪神ドラクンス

英文名稱	RISKY WOODS		
參考書籍			
製作廠商	EA VICTOR	原作廠商	ZEUS SOFT
發售日期	93.2.19	日幣價格	¥7,800

利用咒文的曲調將僧侶救出！

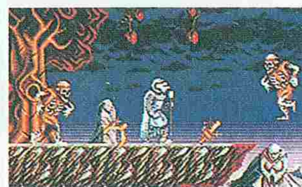
這款動作型遊戲併用了創擊制與時間制。主角會以跳躍或武器進行攻擊，而且，還可利用蝙蝠提升武器威力。遊戲的目的是要將舞台內的守衛打倒，並救出石像中的僧侶。不過，如要將守衛打倒，就必須吹奏詛咒的曲調才行。



◀目的是要救出各舞台的僧侶。操作感覺相當過癮。

5 種武器有 3 個階段的威力提升

主角可以裝備 5 種武器。當守衛被打倒時，就會從天上落下秘寶（秘寶會變更），如果不斷取得相同的秘寶，還可做 3 階段的威力提升。不過，在威力提升到一半時，如果變更武器，就會回到初期狀態。



▲打倒守衛，就會出現秘寶。

5 種武器

提升武器威力時，就可增加攻擊力，不過，最好是能夠裝備戰斧。

火球



▲火球在回轉的同時，向前方攻擊。

魔法短刀



▲最初裝備的武器，可對前方攻擊。

迴力鏢



▲巨大的斧頭，向前方以弧形方式攻擊。

早晨之星



▲回轉的同時，向前方進行攻擊。

戰斧



▲向前方飛行之後，還會飛到後面。

收集防護環、裝備鎧甲

收集敵人所落下的防護環，這時主角就可裝備鎧甲？不過，如果受到攻擊，而使防護環減少一定數量時，鎧甲就會消失。

銀鎧甲 ◀33 個就可裝備。創擊減半。

黃金鎧甲 ◀67 個就可裝備。可完全防禦創擊。

打倒守衛救出僧侶！

舞台過關條件是將石像中的僧侶全部救出。還有，在舞台內會設置守衛，一定要將之打倒才能前進。

用曲調打倒守衛

在每一個舞台中，有 2～3 個變成石像的僧侶。如果不將他們全部救出，即使到了出口，也會回到舞台最初的地方

▶發現石像，就用武器攻擊。

▲這時石像就會裂開，而從中出現僧侶。

首先在舞台內收集 2 個手環，並攻擊守衛。守衛會出現 4 個方向的箭頭，這時就要吹奏曲調。如果依據箭頭方向，按方向鈕輸入，就可將守衛打倒。

◀以收集的手環攻擊守衛。

▶輸入與箭頭相同的方向。

▲這時，就可將守衛打倒。武器秘寶會在這時出現。

ROM 4M

蝙蝠俠大顯神威

バットマン・リターンズ

英文名稱	BATMAN RETURNS		
參考書籍	105		
製作廠商	SEGA	原作廠商	DC COMICS LNC.
發售日期	93.2.19	日幣價格	¥6,800

這回有兩位強敵襲擊蝙蝠俠

這款動作型遊戲，目的是一邊將街道上所出現的敵人打倒，一邊攻擊前進。攻擊方面主要是使用拳擊或特殊武器等。除此之外，還可使用跳躍或繩索等方式。敵人是企鵝所率領的馬戲團黨以及貓女。所以，會出現以機槍攻擊的小丑或是特技人員。



◀蝙蝠俠的挑戰再度展開。

蝙蝠俠的特殊武器

小蝙蝠鏢



會朝側方飛行。當與敵人有點距離時，可以發揮效力，不過由於較小，威力並不強。

大蝙蝠鏢



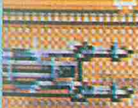
當與敵人有點距離時，可以發揮效力。而且，與小蝙蝠鏢不同的是，可以追擊敵人。

膠囊



有如是手榴彈一般。是本款遊戲的獨創武器。

蝙蝠槍



向側方直接攻擊的武器，由於前端有箭頭，所以可以突破牆壁，並將之破壞。

蝙蝠群集



大群的蝙蝠進行攻擊。由於數量很多，威力十分強大，可輕易將敵人打倒哦！

與電影相同的兩位強敵登場！

在本款遊戲所出現的頭目，就是電影「蝙蝠俠大顯神威」的企鵝與貓女。貓女的動作就像貓一樣，十分敏捷，而企鵝會利用手中的雨傘進行攻擊。



◀用鞭子攻擊。



◀馬戲團黨頭目。



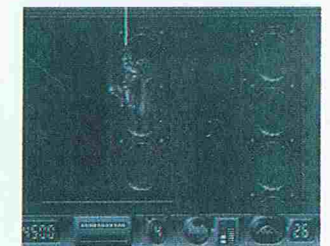
▶企鵝為了要打倒蝙蝠俠，威脅冰雪女王的場面。

蝙蝠俠的主要動作

蝙蝠俠的基本動作是跳躍與拳擊。如果是蹲下攻擊，也可用腳踢。除此之外，還可使用 5 種特殊武器。對於跳躍無法到達的地方，也可利用繩索攀登。



▲基本攻擊是拳擊。



▲利用繩索攀登。



ROM 4M

大魔神
マジンサーガ

英文名稱			
參考書籍	103, 105		
製作廠商	SEGA	原作廠商	ダイナミック企畫
發售日期	93. 2 .26	日幣價格	¥6,800

利用劍術將敵人打倒的動作型遊戲

魔神Z的武器是劍。也就是說，要利用劍將生化獸軍團打倒。除此之外，由於本款遊戲是1P專用，所以，採用了生命制與殘機制併用的系統哦！



▶將出現的敵人打倒，才能前進。

採用ＭＪ—40系統

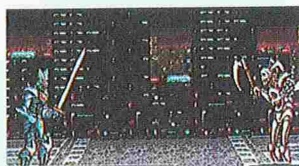
這款遊戲的最大特色，就是採用了ＭＪ—40系統程式。而這種方式主要是以角色的各部份分開製作，然後再進行組合，所以，在動作上相當真實。還有，由於一個動作有20種以上的類型，使動作的表現上更為順暢哦！



◀生化金屬怪獸的動作也相當細緻。



▼動作十分真實，這樣的設計方式實在太帥了。









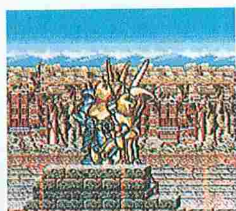
▲2個巨大身軀行走的動作，請注意肩部與腰部的動作。

小魔神與大魔神2種模式

在各回合中，有用小的角色在橫捲軸畫面進行的小魔神，以及使自己的角色巨大化，並與頭目進行戰鬥的大魔神模式。在操作方面，這兩種模式有些差異。



◀以小角色進行戰鬥的小魔神。



▶如此接近的程度，幾乎要重疊在一起。



◀以大魔神與頭目進行戰鬥。

輔助魔神的秘寶

在小魔神的地圖上，會出現得分或回復生命值的秘寶。秘寶共有6種，在此我們將為各位詳細介紹。

秘寶一覽表

秘寶	說明	秘寶	說明
砂金	取得時，可以得到1000分。當然，這並不是很重要。	水晶	可以得到5000分。所以，一定要全部取得。
生命秘寶	可回復某個程度的生命值。全滿時，就沒有取得的必要。	超級生命秘寶	可使生命值完全回復。一定要善加利用哦！
無敵秘寶	一定的時間內，會呈現無敵狀態。但不可落入陷阱中。	1UP秘寶	使角色1UP。在整款遊戲中，只會出現幾個。

ROM 8M

鬼屋歷險3
スプラッターハウスパート3

英文名稱	SPLATTER HOUSE 3		
參考書籍	105		
製作廠商	NAMCO LTD	原作廠商	WAMCO LTD.
發售日期	93. 3 .19	日幣價格	¥6,800

具有變身能力的恐怖格鬥動作型遊戲

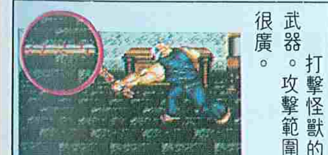
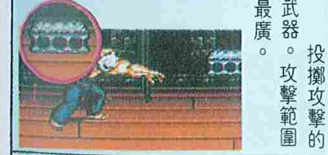
「鬼屋歷險」的最大賣點，就是畫面的表現相當詭異。主角利克具有提升威力的變身能力，除此之外，還追加了可以對怪獸進行投擲的攻擊等。在「Ⅲ」中由於時間非常重要，而且，根據過關的時間，故事會不斷有變化哦！



▲散發著恐怖氣氛的宅邸，這也是戰鬥的舞台。

在房間內的秘寶

對利克有幫助的秘寶，會在房間中滾動，如果取得，將對戰鬥有很大的幫助。而這些秘寶，包括了回復生命、或是可以直接攻擊的武器等。而在武器方面，有刀刃類型，或是可以進行投擲的磚塊，還有，有時將怪獸打倒，也會出現秘寶哦！

武器	回復秘寶
武器可以分成3個系統，有鈍器系、刀刃系以及投擲系3種。而刀刃系的威力最強。	共有3種回復秘寶。其中包括了生命回復秘寶、靈力回復秘寶，以及1UP秘寶。
 打擊怪獸的武器。攻擊範圍很廣。	 心臟形的秘寶。可回復生命。
 投擲攻擊的武器。攻擊範圍最廣。	 藍色的圓球。可以回復靈力。
 斬切的武器。攻擊力最強。	 藍色的書。可增加1人，也就是1UP。

貯存靈力變身!!

在遊戲畫面的左下，有威力測定器。這時，根據所獲得的威力石，就可增加靈力。而如果貯存靈力，就能自由變身，一定要善加利用。



A 威力測定器
這個白色的測定器，表示靈力的數值。只要能取得威力石，就可增加並進行變身。

B 生命測定器
這個紅色測定器，表示生命的數值。如果受到攻擊就會減少，成為0時，就會死亡。



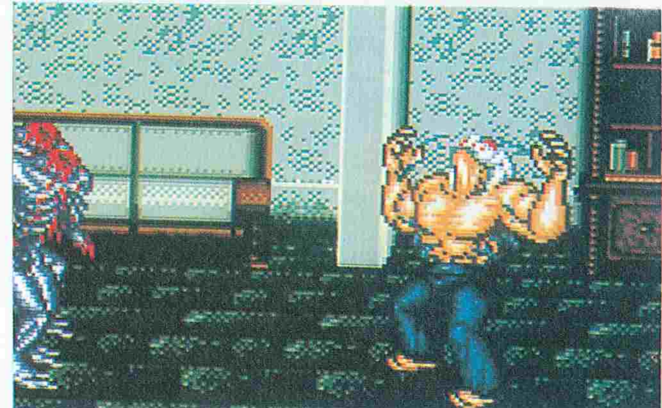
◀這是威力石。



▶沒有進行變身時的樣子。

◀壓抑身體，準備變身。

▼變身之後的姿態，上半身的衣服破損，而出現結實的肌肉。





ROM 4M

小叮噹夢冒險

ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス

英文名稱	DORA E MON		
參考書籍	103,106		
製作廠商	SEGA	原作廠商	小學館
發售日期	93.3.26	日幣價格	¥6,800

超人氣小叮噹爲造形的動作遊戲

這是一款以小叮噹為主角的橫捲軸動作型遊戲。小叮噹必須使用 6 種秘密道具，在 7 個舞台中前進，而在使用秘寶道具時，小叮噹會開始說話，配音人員是大山忍代先生。



◀小叮噹開始跳舞。

▲小叮噹開始說話。



▲橫捲軸的動作型遊戲。

移動

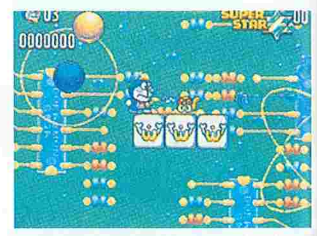
如要取得置於高處的秘密道具，就可使用這種方式。如一直按著方向鈕的下方，並按跳躍鈕，就可進行大跳躍。



▲有些地方一定要用跳躍方式。

衝擊槍

可以麻痺敵人，使之無法行動。而麻痺的敵人，可用突進鈕進行投擲。



▲以連射方式麻痺敵人。



利用衝擊槍進行麻痺攻擊

以方向鈕移動。而A～C鈕可以進行突進、跳躍、攻擊等簡單操作。當使用「竹蜻蜓」時，可利用方向鈕上下左右自由移動。



◀爬坡相當辛苦。

突進

當一直按著突進鈕，如果再按方向鈕的左或右方，就可快速移動。



◀以快速突進方式通過。

跳躍

以方向鈕的左右進行移動。如果取得秘密道具竹蜻蜓，就可上下左右自由移動。



▶躲避空中的敵人時，就要蹲下。



▲以竹蜻蜓自由飛行。



善用秘密道具進行攻擊



▲出現子機，攻擊力加倍。



▲以戰鬥發條攻擊前進。



小叮噹的 6 種秘密道具

星星晶片 收集 7 個，就可 1 UP。	**戰鬥發條** 可用身體撞擊將敵人打倒。
小叮噹餡餅 取得 1 個，就可 1 UP。	**時間停止** 可使時間停止，使敵人暫停。
竹蜻蜓 可在天空飛行的秘密道具。	**拷貝機器人** 後方出現分身，攻擊力加倍。

ROM 8M

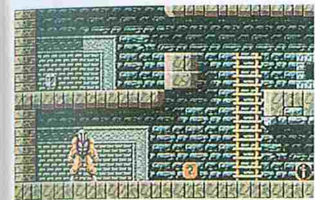
神界

ゴッズ

英文名稱	GODS		
參考書籍	103		
製作廠商	PCM COMPLETE	原作廠商	THE BITMAP BROTHERS
發售日期	93.3.26	日幣價格	¥8,800

利用秘寶，通過充滿陷阱的舞台

本款遊戲是根據西臘神話的賀拉克雷斯傳說所製作而成的。玩者必須要操縱賀拉克雷斯，使世界回復和平。必須向 4 位惡神所控制的 4 個世界挑戰。而賀拉克雷斯要利用秘寶，將出現的敵人打倒，並通過 4 個世界。



◀玩者所操縱的賀拉克雷斯，最初時沒有任何的武器。

得到所落下的秘寶

取得寶石就可換取金錢。這時，就可利用貯存的金錢，購買秘寶。在購買秘寶時，必須要召喚商人才行。



◀在左方照片，只要取得通路上所落下的秘寶，就會出現敵人。



▲商人走來，並與賀拉克雷斯重疊時，就會變成秘寶商店畫面。

賺取金錢購買秘寶



◀在通路上，有時也會落下秘寶或寶石。

玩者只要將襲擊而來的敵人打倒，就會留下秘寶或寶石。還有，如果打開關閉的門，其中也會隱藏有秘寶或寶石哦！

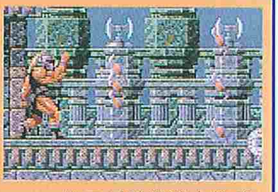




◀只要打倒敵方怪獸，就可得到秘寶或寶石。如果取得寶石，就能將之換成金錢，一定要取得哦！

能夠選擇各種攻擊方法的秘寶

遊戲中的秘寶，幾乎都是屬於攻擊性質。而有些秘寶，也能夠合併使用。根據所拾獲的秘寶，玩者可以自由選擇自己所喜歡的攻擊方式。

火球		可與刀子等武器，合併使用。	刀子		裝備的武器中，威力最弱。
狩獵刀		針對敵人方向，自動追蹤的武器。	手裡劍		比刀子稍微強力的武器。在序盤中可得到。
防護罩		在一定的時間內，處於無敵狀態的秘寶。	鎚矛		比手裡劍稍微強力的武器。在中盤可得到。
擴散射擊		共有 3 種，會改變武器的發射角度。	矛		最強力的武器。也可貫通強敵。



ROM 4M

忍者蛙

バトルトード

英文名稱	BATTLETOADS		
參考書籍			
製作廠商	SEGA	原作廠商	RARE LTD.
發售日期	93.3.26	日幣價格	¥6,800

每個舞台都有不同的系統與動作

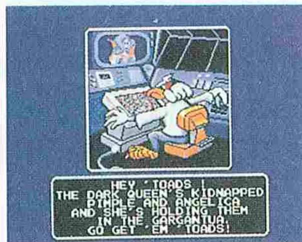
本款遊戲在基本上是用拳擊與腳踢方式，將敵人打倒。而每個舞台由縱橫3Ｄ方式構成，相當具有特色。在攻略方面，每個舞台都不同，使得遊戲進行更富有變化。



◀被稱為是銀河系最強的戰鬥青蛙「拉修」。



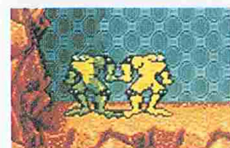
▲黑暗皇后不友善的留言，已送到忍者蛙手中。



▲「巴德博士冷靜的作出作戰計畫，忍者蛙開始進行戰鬥。

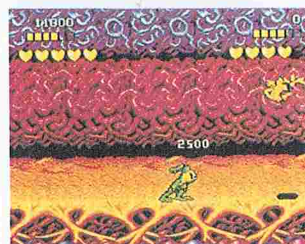
2人遊戲要彼此協力

2人同時進行遊戲時，一定要有團聚合作精神。只要有一方死亡，就必須從起點重新再來，這點要特別注意。

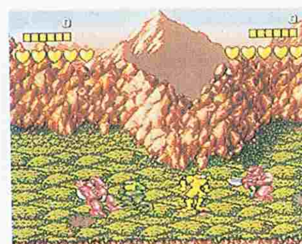


◀「拉修」旁邊的黃色青蛙是「基茲」。

▲2人聯合使用電擊，這才是哥倆好嘛！



▲不小心撞到同伴。但還是可以得分。



▲分站前後攻擊。享受二人合力破關的樂趣。

連續攻擊打倒敵人

基本的攻擊方式是拳擊。而按攻擊鈕時，就會以跳躍→腳踢→完結等方式進行，而當在完結時，手或是腳可將敵人打出畫面之外。還有，連續攻擊時，可以得到獎金分數。

身體撞擊

很快地按兩次相同方向的方向鈕時，就可進行身體撞擊。這時如按攻擊鈕，就可進行強力的撞擊攻擊。



▲這是各種身體撞擊法之一的肩部撞擊。

棒、其他的攻擊

在打倒特定的敵人時，會落下棒子或刀子。只要能將之拾起，就可進行強力的攻擊。



◀撿起棒子不斷攻擊，就可將敵人打倒。



▶坐在龍背上，用火球攻擊。



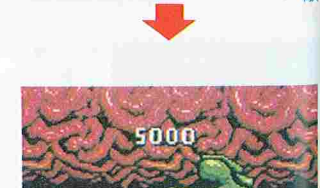
◀跳躍而來的敵人，用拳擊攻擊。



▶掉到地面上，很痛的樣子。



◀對於游移不定的敵人，也要進行攻擊。





▲結束！巨大腳踢發揮強大威力。

ROM 4M

怪獸超人

ウルトラマン

英文名稱	ULTRAMAN		
參考書籍			
製作廠商	MA-BA	原作廠商	円谷プロ
發售日期	93.4.9	日幣價格	¥5,800

利用拳擊、腳踢、光線技將怪獸打倒

在這款「怪獸超人」遊戲中，玩者必須操作由M78星雲而來的超人戰士，將10隻怪獸打倒。

基本上只要怪獸的體力（畫面下方的威力測定器）變成０時，用史貝修姆光線，就可將之打倒。連叫聲都忠實再現哦！



▼每個舞台的背景都會改變。

以一般攻擊減弱怪獸威力

為了要減弱怪獸的體力，就必須要用拳擊或腳踢進行攻擊。雖然個別使用時，威力並不強，但經過組合使用，就可使敵人受創哦！



超人跳躍

◀飛上天空，其後的技巧很重要。



超人拳擊

▲這個拳擊號稱有50隻印度象的力量。真的嗎？



超人腳踢＆急降腳踢

▲被稱做是超人的三重關節，威力強大的腳踢攻擊。

▼舉起怪獸，並將之投向地面。在ＴＶ上時常出現哦！



落下岩石



超人空手道＆急降空手道

▲跳躍中的空手道，威力強大。

戰鬥有3分鐘的限制！

大家都知道初代超人只能在地球上待三分鐘。所以，在遊戲中與怪獸戰鬥時，也以3分鐘為限。當時間還剩1分鐘時，彩色計時器就會開始閃爍，這時就要特別注意。還有，即使已過了3分鐘，也能續關2次。而且，每50000分還可再增加1次的續關哦！



▲彩色計時器開始閃爍，一定要加油哦！

貯存力量使用光線技

光線技全部有5種，其中有強力光線、攻擊光線、超人光線、史貝修姆光線等攻擊系，以及超人防護罩的防禦類型。不過，如果要進行光線技，必須要貯存能源才行，還有，每一種光線所需要的能源量都不同哦！



▲有時怪獸能夠避開光線。

光線技一覧表

強力光線	攻擊光線	超人光線	史貝修姆光線	超人防護罩
可以進行連射的破壞光線。	從右腕所放出的強力光線。	別稱八裂光輪。圓形的光波。	正與負的能源所產生的熱線。	可防禦敵人攻擊的防護罩。

餓狼伝説™

PRESS START BUTTON

宿命の闘い

TM 1991 SNK
© TAKARA CO.,LTD.1993
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

ROM 12M

餓狼傳說

餓狼傳說～宿命の闘い～

英文名稱	PATAL FURY 2		
參考書籍			
製作廠商	SEGA	原作廠商	SNK
發售日期	93.4.23	日幣價格	¥8,800

格鬥技的祭典開幕！誰是世界上最強的男人！？

「餓狼傳說」有格鬥動作型遊戲的貴花田之稱。且曾在去年11月，移植到ＳＦＣ版中。不過，在這款ＭＤ版的作品中，雖然減少了敵人角色的數目，但臨場感或操作性更為優秀。還有在１Ｐ遊戲時，還可與其他的主角進行戰鬥。



格鬥的宿命

在街頭打手傑夫、玻卡特死後的10年，拉吾斯城完全落入基斯・哈瓦特的手中，而且，由他所支配。而傑夫的兒子泰瑞與安迪在完成修行之旅，回到這裡時，遇到了要參加「格鬥之王」大賽的東丈，於是，他們就前往追趕使都市荒廢的基斯。



必殺技大公開

理查・梅亞



他是個使用強力足技的格鬥技專家，為了使自創的技法能發揚光大而上場比賽。

必殺技：☆蜘蛛踢　☆反轉摔　☆愛國者回轉攻擊　☆獵人特殊踢

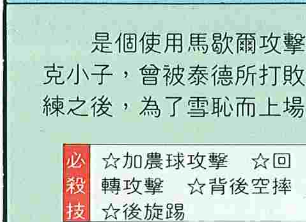
麥克・馬克斯



他曾經是世界重量級拳王，但是轉向街頭格鬥發展，其武器是那雙強力鐵拳。

必殺技：☆快速直拳　☆暴風鈎拳　☆腳刀攻擊　☆炸彈落

達古・金克



是個使用馬歇爾攻擊的龐克小子，曾被泰德所打敗，苦練之後，為了雪恥而上場。

必殺技：☆加農球攻擊　☆回轉攻擊　☆背後空摔　☆後旋踢

萊登



直屬基斯的摔角手，他以前是正統派的摔角手，但為了同伴而投身黑暗格鬥界。

必殺技：☆毒霧　☆十字鎖　☆箭攻擊

唐葫蘆



他是個太極拳高手，他把一生的絕學傳給伯格的父親，這次是為弟子復仇而來的。

必殺技：☆氣孔拳　☆旋風腳　☆旋風拳　☆大車輪腳

基斯・哈瓦特



是個使用古代無敵武術的男人，同時也是殺害柏格兄弟父親的人，相當不好對付。

必殺技：☆滑踢　☆回馬槍　☆烈風拳

格鬥家們展開激烈的戰鬥

基斯所舉辦的「格鬥之王」大賽，對他而言，可以獲得極大的利益，而在這場格鬥大賽中，包括基斯在內，共有９位格鬥家出場。那就是泰瑞、安迪、東丈等３位主角，以及基斯與５位手下。這些格鬥家都有各自的獨特格鬥技，而且，威力都十分強大。在這場大賽中，泰瑞與安迪兄弟是要為父報仇，而東丈則是想成為世界第一的格鬥家，他們將會面臨什麼樣的困難呢？



▲激烈的格鬥對戰，正在戰場中白熱化的展開。



▲當使用必殺技時，可看到表現完美的畫面，實在很過癮。



▲「餓狼傳說」有火炎殺法，而在ＭＤ版中呢？

泰瑞・玻卡特



自10年前失去父親以來，內心一直想要為父報仇。他在攻守方面，都有相當好的實力，而基本的攻擊類型方面，以肘擊與威力光波為主。雖然回轉踢可以發揮極大效力，但使用上較困難，還有倒立腳踢由於需要貯存，所以，也不容易發揮出來。

安迪・玻卡特

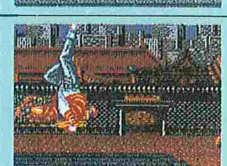


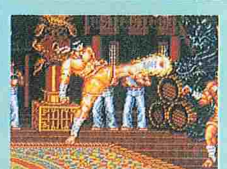
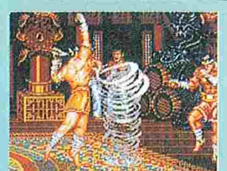
在以前曾與泰瑞一起修行，其後為了要超越哥哥，而前往日本學習格鬥。這位角色與泰瑞相比之下，可以使用更多技巧。首先，就是可飛行的飛翔拳。由於反應良好，還可進行連射，威力十分強大，而斬影拳雖然也能進行連射，但要注意蹲下腳踢的反擊。雖然空破彈較難發揮出來，但對飛來的敵人可發揮強大的效果，所以要善加練習。至於昇龍彈，則是最難使用的一種技巧。

東丈

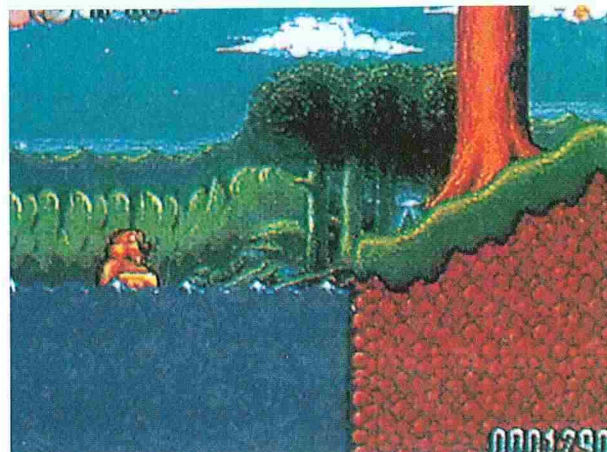


「泰國拳」的冠軍，日本人。目標是要成為「世界最強的男人」，所以，前往沙吾斯城參加比賽。在那裡，他遇到了玻卡特兄弟。由於龍捲勾拳可以發揮極大效力，所以要善加利用。而爆烈拳只要連續按鈕就可使出，當敵人從空中攻擊而來時，可發揮威力。至於高速腳踢或老虎踢，不僅威力強大，而且，看起相當過癮！

回轉踢		肘擊	
威力光波		倒立腳踢	

空破彈		昇龍彈	
斬影拳		飛翔拳	
龍捲勾拳		高速腳踢	
爆烈拳		老虎踢	

STG
ACT
RPG
SLG
AVG
SPG
PZG



ROM 8M

救援大作戰

ソウ！ソウ！ソウ！レスキュー大作戰

英文名稱	ROLO TO THE RESCUE		
參考書籍	106		
製作廠商	EA VICTOR	原作廠商	A VECTRODEAN
發售日期	93. 4 .29	日幣價格	¥8,900

救出同伴，完成巨大地圖的收集

這款動作型遊戲的主角，是一隻叫洛洛的小象。他必須要救出被補獲的動物們，並收集地圖碎片，完成全體地圖。這款遊戲的氣氛相當有趣，不過，由於難度很高，要特別小心哦！



◀救出同伴，並協力前進。

各種動作與秘寶群

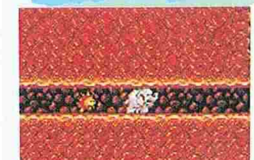
洛洛的動作看起來相當有趣。他基本的動作，有「行走」、「跑步」、「跳躍」3種，而跳躍或踩踏，可將敵人打倒。除此之外，如果使用秘寶，還會出現其他種動作哦！

吸入



▲吐出所吸入的石頭，並對敵人進行攻擊。請注意這個表情。

變小



◀小象洛洛在狹窄地方也可通過。

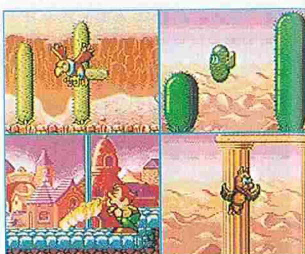
飛天



◀全身膨脹，就有如汽球一般。

打倒狙擊洛洛的馬戲團團長

洛洛的宿敵就是虐待動物的馬戲團團長。在各舞台中一定會出現團長。只要能將之打倒，就可得到打開柵欄的鑰匙，並救出遭到囚禁的同伴。只要能救出同伴全員，就可前往下個地圖。



▲有各式各樣的敵人哦！

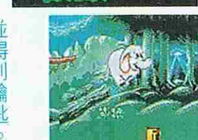


▲只要取得團長所持有的鑰匙，就可打開柵欄的門。

最初時很小…



◀洛洛最初時，擁有一片很小的地圖。



▶並得到鑰匙。打倒團長，



◀只要打開柵欄救出同伴，就可過關。

地圖會增加！



▶得到新的地圖，使移動範圍變廣。

秘寶一覽表			
分數秘寶 只要取得，就會出現所得到的分數。	**氦桶** 會不斷膨脹，並浮在空中飛行。	**除濕機** 當除濕機起動時，洛洛的身體會縮小。	**地圖片** 只要收集這個秘寶，洛洛的地圖就會越來越大。
吸塵器 可以吸入石頭等，相當管用的一種秘寶。	**檸檬汁** 從鼻子吹出水彈攻擊敵人。取得1個可攻擊3次。	**彈力岩石** 只要站在這個岩石上，就可跳得更高。	**黃金箱** 增加洛洛一位的秘寶，也就是1UP。



ROM 8M+B

巫術神界

ソーサルキグダム

英文名稱	DORCER KINGDOM		
參考書籍	80		
製作廠商	NCS	原作廠商	NCS
發售日期	92. 2 .7	日幣價格	¥8,800

讓我們來看冒險舞台「巫術神界」吧！

主角冒險的遊戲當然以「巫術神界」最好。這個國家有山有谷有沼澤有森林有雪原，什麼東西都有。這個充滿變化的場所等待著冒險者的到來。

在這裡以冒險據點城下街蘭德爾為中心，介紹遊戲可以進行的場所。每個出去的門可以到達的場所都不一樣。

攻擊次數與攻擊力的關係

和戰鬥有關的能力有攻擊力和攻擊次數。這是表示一次的攻擊時可以多少的攻擊力攻擊幾次的數值，因手中的武器而變化。但是，體力會限制防具及武器的使用，所以最初就使用強勁的武器也沒有意義。

使用劍時

攻擊力7　攻擊次數7。主角最初就持有的武器。「沒魚，蝦也好」的武器。



◀被打到五次的話，受損慘重。

使用戰鬥石斧 時

攻擊力70，攻擊次數2。在序盤可以拿到的武器中攻擊力最高者。但只能攻擊兩次，如果沒打中就傷腦筋了。



◀揮棒落空將陷入苦戰。

考慮反擊之後再攻擊

這個戰鬥模式要注意的是和敵人戰鬥的位置。最好是一面移動一面攻擊對方，不要從對方的正面出現，而是繞到背後攻擊。若從正面則會受到反擊，從背後就沒有反擊。可以不必受到多餘的損傷。

精彩新奇的戰鬥模式

敵方的怪獸經常四處出沒。進入戰鬥後，就必須將畫面上看得到的敵人全部打倒。進入戰鬥畫面之後，只要稍微使用一點技巧，戰鬥就可輕鬆進行。

武器的種類

介紹幾個在城下街蘭德爾可得到的武器。裡面也有使魔法無法使用的東西。

劍
攻擊力7、次數7。最初就持有的武器。不能使用。

短劍
攻擊力25、次數5。攻擊次數多，故頗為值得。

長劍
攻擊力60、次數3。戰士的代表武器。價格相當高。

棍棒
攻擊力25、次數2。打中後損傷很大，但次數較少。

鎚杖
攻擊力35、次數2。主要為僧侶及魔法師使用的武器。

手拿石斧
攻擊力30、次數3。比較強的武器，但無法使用魔法。

戰鬥石斧
攻擊力70、次數2。是店裡所賣的東西中攻擊力最高。

魔法的種類

標題為「巫術神界」，可見魔法相當充實。尤其魔法師所使用的攻擊魔法是以實際的圖表顯示，可看得十分清楚。下面介紹艾德加在序盤使用的三種攻擊魔法。



◀燒死敵人！

◀讓敵人冰凍。

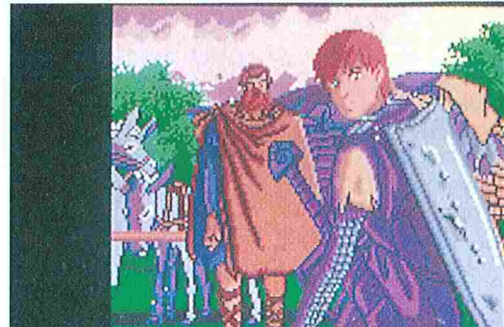
◀閃電落在頭上。

不得不進入

這是自己不想戰鬥，卻碰到敵人而不得不進入戰鬥的情況。隊員較少時較容易避開怪獸往前進；但如有4人，則前頭的角色避開敵人，後面的角色仍會被敵人碰到。要不要戰鬥全看你自己了。



◀碰到這種敵人，逃為上策！



ROM 8M+B

港都少年

港のトレイジア

英文名稱	MINATO NO TRAZIA		
參考書籍	80,82		
製作廠商	TELENET JAPAN	原作廠商	TELENET JAPAN
發售日期	92. 2 .14	日幣價格	¥8,900

少年踏跡世界的冒險旅行

在港都約哈那長大的洛依是個好奇心旺盛的少年。他一直想要到群山環繞的城鎮去看看。有一天，他終於下定決心要和旅行商人的叔叔，一起離開約哈那。　而「港都少年」就是描寫這位洛依的冒險之旅。托雷吉雅是洛依青梅竹馬女友的名字。在約哈那的街上，等待洛依的歸來。兩人應該是情侶吧？玩家在洛依回到托雷吉雅身旁之前，要先通過五個冒險，每個冒險都是一個小型故事。是個故事內容豐富的遊戲，十分值得一再反覆的品味。





▲各故事的開始都像是科幻小說的插畫一樣，由許多美麗的視覺畫面構成。讓人懷念的用色，充滿鄉愁的背景音樂，創造了相當好的氣氛。很容易讓人融入感情。

魔法當然也採用動畫

戰鬥畫面中最有看頭的就是魔法。利用動畫方法表現的魔法，在對付敵人時讓人覺得很痛快。魔法和使用角色的等級有很深的關係，等級愈高，魔法的威力愈強。但是，在這個遊戲中，戰鬥中所有的秘寶和恢復系列的魔法都不能使用，故不要採取無謂的行動。



▲剛開始不怎麼樣，但只要角色的等級上昇…





▲▶使用魔法的瞬間。操作者將兩手積存的力量一口氣攻擊！

連細部都要注意的戰鬥畫面

戰鬥畫面採用回合制。移動的方法是使用畫面上的游標，指向目標方向。然後再隨意移動。戰鬥開始時，洛依就會拔出劍，攻擊時就可以揮劍。另外，在這個遊戲中，主角洛依死亡時，遊戲就結束了。









▲刷地拔出劍來，真帥！

別忘了武器的裝備

在一般的畫面可以使用下面的指令。這個時候選擇"道具"指令，就會出現使用道具的新指令，雖簡單卻是很重要的指令。要注意，別忘了裝備上武器和防具，如此才能避免被敵人打得落花流水。



▲檢視武器裝備表。

ステータス
筋 力010　攻撃力010
耐久性005　防御力015
敏捷性005　敏捷力005
知 性005　知 力005
L・01　経験値0000000

▶身分一般，但顯示的漢字非常漂亮。視窗的文字也以漢字表示。

ROM 8M+B

鬪技王

鬪技王キングコロッサス

英文名稱			
參考書籍	89,90		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92. 6 .26	日幣價格	¥5,800

武器的各種攻擊充滿魅力，動作充實的RPG

這個遊戲由連環漫畫「孔雀王」的著名漫畫家荻野真氏負責角色設計、故事編寫。角色比原畫可愛，但首領仍充滿荻野氏的風格。故事內容也完全改變，從少年懷疑自己「真的是主角？」的這種可憐境遇開始。

但是，這個遊戲不只有故事。動作也很艱難。和敵人戰鬥時根據武器的使用方法、選擇而有多樣的技術。另外，這個遊戲也採用了跳躍以通過活動地板和關卡，是不可缺少的動作。



▲主角少年。身世不明，但這個謎會逐漸解開。

戰場上的移動可在瞬間完成

ＲＰＧ都有地圖，而這個遊戲的地圖具有更重要的意義。這個遊戲沒有本來的戰場，以地圖上的幾點移動來進行遊戲。只要將游標移到地圖畫面上想去的地方，就可以瞬間抵達該處。

▶會映出以游標選擇的場所，地圖上插著刀子。

強力的魔法有五種

魔法各有獨自的名字。少年使用的魔法都是強力、有用的東西，一定要加以活用。魔法須在裝備畫面切換使用。ＭＰ以前往恢復體力的人那裡，或拿取打倒之敵人掉落的秘寶「捲軸」等方法來恢復。

布斯帕克和裂縫炸彈用於攻擊；氣味盾用於防禦；時間暫停在艾克索達斯是補助的魔法。少年最初的ＭＰ只有20左右，要小心使用。

▶魔法！使用時間暫停的

各種武器、防具、秘寶極具魅力

少年最初只有短劍和皮鎧甲。短劍很短，沒有相當接近敵人，就無法使對方受傷；但逐漸會拿到可隔較遠攻擊的鎖。武器有劍、斧、鎖、長槍、炮彈、杖等六種。劍和斧若一面跳躍一面攻擊，則攻擊力會提昇。另外，裝備武器、防具後，畫面上會有變化。

除了武器、防具以外，還有很多秘寶。例如一把鑰匙可有８種選擇，好像很不容易弄清楚，但其實大部分只要拿到就能自動使用。



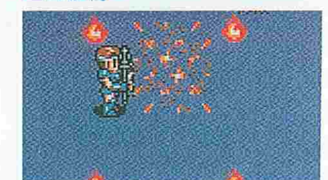
▲裝備雙弓和鮮紅的鎧甲。



▲使用金屬球。也可以在身體的四周旋轉。



▲裝備石斧和黃金鎧甲。盾則背在身體後方。



▲阿修羅杖。會向四個方向投火焰。火焰可繼續燃燒一會兒。





閃電衝擊	主角會向前方如閃電一般的衝過去。	MP 15
爆擊魔法	使畫面上的所有敵人受傷。	MP 20
防禦魔法	在短時間內不會受傷，其有效時間與主角的HP成正比	MP 20
時間暫停	使時間暫停，敵人在此時無法行動。	MP 15
脫出迷宮	在建築物，迷宮中時使用，會立刻回到入口處。	MP 10



ROM 12M+B

光明與黑暗續戰篇

シャイニンイグ・フォース

英文名稱	SHINING FORCE		
參考書籍	79,81,82,83		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92. 3 .20	日幣價格	¥8,700

深奧系統的戰略ＲＰＧ

遊戲是從街鎮內的一角開始的，在街上可以使用下列介紹的指令。

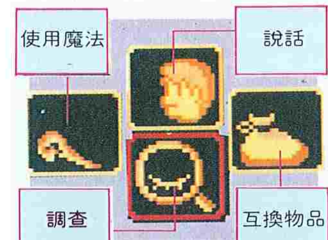
街上比較奇怪的地方是，進入建築物時，屋頂就會不見，而可以看到裡面。



▲旅館。進去前有屋頂。



▲進入後變成這樣。



▲可在街上使用的基本指令。

延續『光明與黑暗』的畫面

商店畫面有表示物品的方法、使用的指令等，和『光明與黑暗』相當接近。

玩了就會知道；但指令並不是以方向鍵來按，而是選擇決定的。



▲物品顯示在畫面上。



▲可在商店使用的指令。



▲咦？怎麼沒有店員？

位於各街道的上迪亞娜軍隊據點

如前所述，可參加戰鬥的最多12人。最後會碰到30位同伴，所以會有些角色無法參加戰鬥。

這些角色都在各街道的本陣中等待機會。

在這個本陣中，可以聽到同伴對下次戰鬥的建議，讓等待機會的同伴加入隊伍，而且可以互換道具。

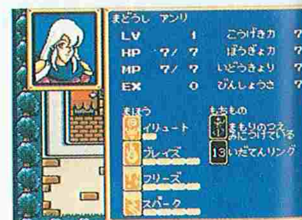
這個本陣就是我方所有角色的聚集地，是卡迪亞娜軍隊的據點。



▲可在本陣使用的基本指令。

看看資料再作檢討





然後加入隊伍



▲選擇想加入隊伍的同伴。



▲這樣就ＯＫ了。出發吧！



▲教堂的建築設計十分精緻。



▲神父不在家，是否在他處……

『光明與黑暗續戰篇』戰鬥詳細報告

各位讀者從這個戰鬥畫面得到什麼樣的印象呢？大概有人會覺得和『夢幻模擬戰』類似，都是那麼麻煩吧！但是，實際玩了之後，就會知道『光明與黑暗續戰篇』有很多種嘗試。



▲可以看到怪獸的狀態。還有藥草呢！

戰鬥的攻擊方式

移動結束後，接下來就是攻擊。可實行的指令如右所示。選擇攻擊後，會顯示現在裝備的武器可能攻擊的範圍。範圍內如果有敵人就可以攻擊。

然後只要將游標移到想攻擊的敵方角色即可。戰鬥會以動畫手法表示。



使用劍作接近攻擊



▶顯示攻擊範圍。



◀將游標對到敵人。

使用了作遠距離攻擊



▶的射程比劍長。



◀可以遠隔攻擊！

動作快的角色可先移動

行動的順序如實際一般，從「動作快」的角色開始。當然，怪獸們也可能先開始行動。

玩家依序將游標移到可以行動的角度上面。可移動的範圍會一閃一閃的，所以如果是想移動的角色，就可以自由地移到移動範圍內沒有角色的地方。



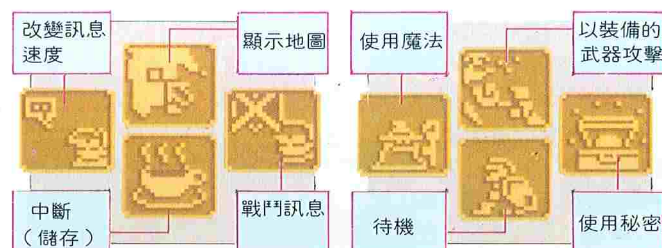
◀顯示移動範圍。

▶移動到敵人前方。開始戰鬥！

在戰鬥上使用時具有絕對破壞力的攻擊魔法。這次以視覺畫面來介紹施展魔法的瞬間。另外還介紹新戰場和街道中的戰鬥畫面。

特別值得注意的還是背景等圖片。12M的大容量，使得任何東西都畫得非常細密。

指令圖片與內容就是這樣



▲右邊是戰鬥用的指令類。左邊是各種設定和地圖顯示及儲存

經驗值的系統

這個有ＲＰＧ要素的遊戲，只要角色累積經驗值，就可以提昇水準。要取得經驗值並不只有打倒敵人的時候才有。

只要攻擊，即使無法打倒敵人，仍可獲得經驗值，對我方人員使用治療魔法，亦可取得經驗值。

使用魔法或打倒敵人來加經驗值

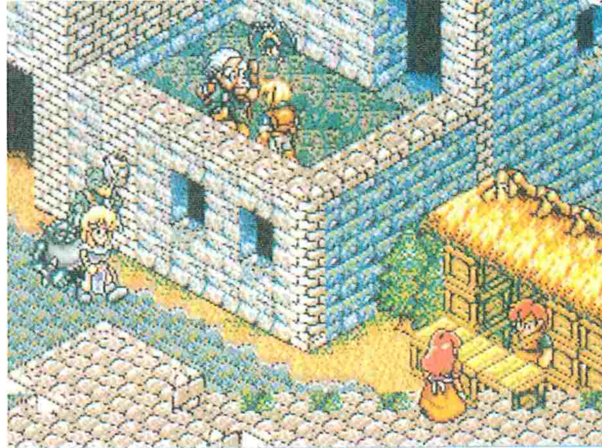


▲亦可藉攻擊而得到經驗值。



▲以治療魔法增加經驗值！





ROM16M+B

秘境魔寶

ランドストーカー～皇帝の財寶～

英文名稱	LAND STALKER		
參考書籍	91,93,94,95,97		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92.10.30	日幣價格	￥7,800

夢想秘寶而冒險的主角萊爾的故事

當然期望能有如ＲＰＧ般的故事內容。但是，這並不是以碩大大陸為舞台的故事，而是以某個小島為舞台，在有限的範圍內發生的故事。

登場的主角不是戰士也不是英雄，只是一個冒險家。他的目的是探尋謎樣的財寶。

主角萊爾 & 佛萊迪



主角萊爾是妖精的青年。88歲這種年齡若以長壽的妖精來看，還算是青年。他的職業是探尋財寶和遺跡的冒險家，還算有點名氣。

佛萊迪是小惡魔，牠知道諾爾的財寶秘密。萊爾則還有很多謎樣的部分。

諾爾國王的財寶秘密

所謂諾爾的財寶，好像是以前曾統治世界的暴君諾爾王的財寶。

當時，他極盡奢華，建造宮殿，將全世界的寶物都運到宮中。而且還向民衆課重稅與沈重的勞役。

但是，他的暴政並沒有持續很久，有三位挺身而出的領導者引起了叛亂。

反叛軍終於將諾爾王趕到宮殿裡面時，國王和財寶及大魔道士卻一同消失了蹤跡。

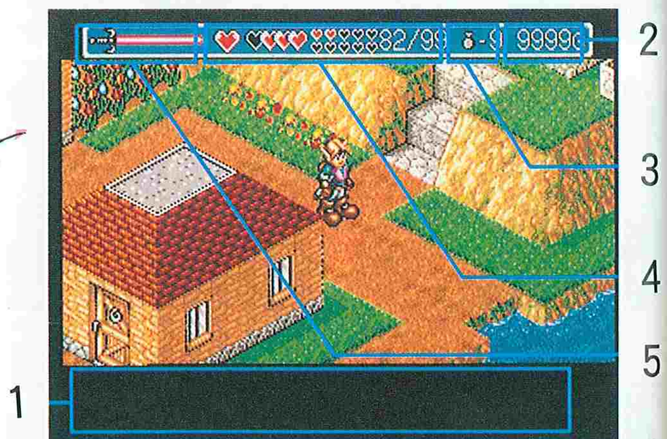
後來，反叛軍的研究者和占卜師從各種角度追朔，都無法發現國王和財寶。

經過數百年之後，這個沒有留下任何線索的財寶變成了似有似無的傳說。在冒險家之間也被視為禁忌。

妖精青年萊爾就為了探尋這個財寶，而來到梅卡特島。

簡化的資料顯示畫面

這個作品有超過ＲＰＧ的各種資料，還有升級的系統。必要的資料全部表示在畫面上面，一看就可明瞭。畫面下面黑色的部分是表示對話與訊息的視窗。



1	**訊息視窗部分** 這個空間會出現電影字幕般的訊息。可展開各種快樂的對話。
2	**硬幣** 表示金幣的數量。金幣可以購買冒險時必須的武器和道具，一定要好好珍惜。
3	**藥草** 藥草可以恢復所受的損傷。數字顯示為一位數，最多只能有９個。
4	**重點** 以心形表示的重點參數。只要水準提昇，最大的重點也會增加。
5	**攻擊力的資料？** 其實是劍的魔法攻擊測定器。

使主角萊爾的威力增加的秘密寶物

ＲＰＧ主角的成長都以賺取經驗值來提高水準，或利用武器及防具等秘寶來增加威力為主流。

這個『秘境魔寶』省略了經驗值，所以即使打倒敵人也只能獲得金錢或秘寶。主角只能因取得的秘寶而成長。

攻擊力、防禦力選擇較貴的裝備來充實。體力則利用取得秘寶「心之器」，來提昇最大的ＨＰ。以下就具體地說明吧！



◀要設法打敗敵人。

恢復體力之方法

主角萊爾的ＨＰ以畫面上部的資料視窗的心形數量來表示。這些心的數量變成０時，主角就死了。

受傷時可以在旅館休息，利用「艾可果實」這種秘寶來恢復。只要有這種艾可果實，即使生命變成０，也會自動使用，使ＨＰ恢復。但是，如果沒有這種艾可果實，萊爾必須從上一邊儲存的地方再開始。



▲維持生命所必需的艾可果實。它的味道好像很酸。



◀使死去的萊爾恢復的佛萊迪。

不同劍的魔法攻擊

使用最初裝備的劍以外的劍，進行魔法攻擊。

在畫面左上的壓力計達到頂點時，就可以使用可攻擊遠處敵人的魔法攻擊。有多種魔法可用。

▼畫面左上方的劍形測定計。完全滿了就可魔法攻擊。



▲改變劍後，劍的顏色也改變。攻擊力當然也隨之改變。

魔法 攻擊

當劍氣注滿劍之時，再配合揮劍攻擊，立刻可發揮出魔法攻擊。魔法會依主角所持劍的不同，發出各式不同的魔法效果。



◀瞧！猜猜看這是什麼魔法啊？

火炎魔法



冰魔法



大地魔法



其他可以裝備的道具

和防禦力有關的值大都以身體各部分裝備的秘寶決定。

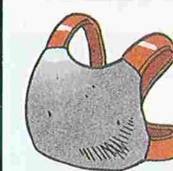
首先是裝備在胸部的「防護用具」。穿在腳上的「靴子」。戴在手指上的「戒指」三種。

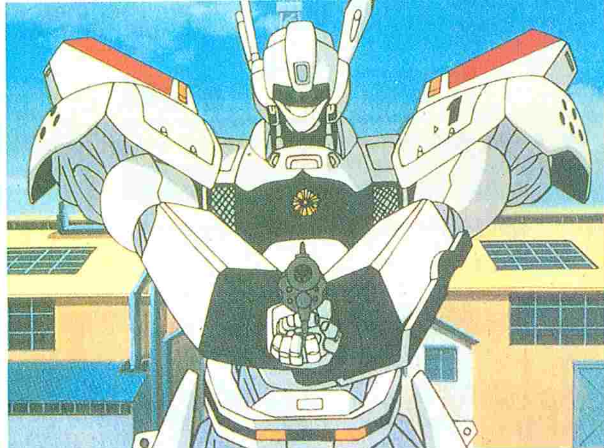
這些裝備品，除了主角最初裝備的東西外，各有四種，其中也有可發揮特殊效果的秘寶。



▲充實裝備，使自己更強。

威力可是很強的！

防護用具	靴子	戒指
		
防具當然是和防禦力有關的東西。防具性能決定了主角的大半防禦值。	靴子和主角的防禦值也有關係。另外一個特殊機能就是可穿著在毒沼中若無其事地行走。	和基本的防禦力有關，可以防止敵方角色的魔法或毒等攻擊。



ROM 4M＋B

機動警察

機動警察パトレイバー

英文名稱	MOBILE POLICE		
參考書籍	92,96		
製作廠商	MABA	原作廠商	MABA
發售日期	92.10.23	日幣價格	¥7,800

含有ＲＰＧ要素，充滿原作氣氛的冒險遊戲

以週刊少年連載的漫畫『機動警察』為基礎的冒險遊戲。系統充滿了ＲＰＧ的要素。故事的展開以不影響到原作的氣氛為前提，對漫畫迷來說一定充滿了無可阻擋的魅力。



▲蓋在東京都內某地區的警視廳特車二課分署的全景。



▶原作中中熟悉的臉孔。都是一些有問題的隊員…

在地圖畫面上移動

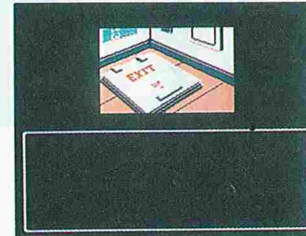
這個遊戲是使主角在ＲＰＧ般的地圖畫面上移動，以朝向目的地的系統。形成地圖畫面的是主角等人的本部特車二課及其周邊。這個特車二課的建築物有１Ｆ、２Ｆ、屋頂上面三個畫面。在這裡移動主角，以朝向目標的房間。進入各房間後，就會切換成冒險遊戲中最熟悉的方格畫面，房間的內部以視窗表示。當然，探險活動也是在這個時候發生。



▲像ＲＰＧ的地圖畫面。



▲房間內部以視窗表示。這裡是第二小隊的辦公室。



▲房間裡面還有這種可以通到別的場所的通道。

幫助主角的配角們

原作中熟悉的特車二課角色大都會登場。各角色性格的設定也忠於原作，這對玩家很有幫助。

野明 原作的主角。深愛機動警察的熱血少女。階級為巡查。

遊馬 和野明一組。是篠原重工的繼承人。

太田 駕駛98式２號機。是位性情暴躁、戰鬥意志旺盛的問題警官。

榊 整備班的班長。野明進入特車二課之前的朋友。

後藤 第二小隊的隊表。其實是最搞不清楚狀況的人物…

阿茂 屬於整備班。是沒有責任感的輕薄男性。但都擅長發明。

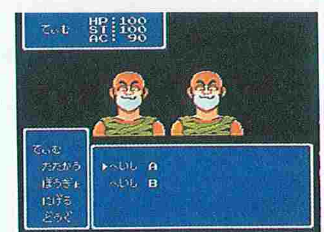
進士 性格屬於認真型。服用藥物以消除壓力。

阿廣 身體魁梧，卻很膽小。是很溫和的人。

原美 遊戲的原始角色。是個謎樣的美少女。

戰鬥系統就是ＲＰＧ

地圖移動中碰到敵人時，畫面會切換成戰鬥畫面。然後接下來就以ＲＰＧ的指令輸入式進行戰鬥。這種戰鬥系統不會升級，而且只要打輸了，遊戲就結束了。



▲眼前出現敵方角色！



▲受傷後就變成這種臉。



ROM 8M＋B

A列車行進曲

A列車で行こう

英文名稱	TAKE THE "A" TRAIN		
參考書籍			
製作廠商	SEGA	原作廠商	ARTDINK
發售日期	92.4.3	日幣價格	¥6,800

以總統府為出發點橫貫大陸的鐵路公司經營模擬

玩家是鐵道公司的總經理。目的在於鋪設從總統官邸到西海岸總統別邸的鐵道路線，行駛總統專用列車。但鋪設鐵路需要資材，所以需求資金。這就在於經營手腕了。一邊提高收益，一邊擴張路線吧！



▲鋪設線路，使列車行駛的鐵道公司經營模擬遊戲。

目的地：西海岸



▶目的是鋪設從總統官邸到西海岸的線路。畫面為縱向捲軸。

記號名稱	解說
車站	列車發發停場所。也是乘客上下車的地方
客車	做為居民移動的工具。鐵道公司唯一的收入源
城市	民衆居住的地方。新車站附近人口會增加，產生城市
總統官邸	時時等待大陸橫貫鐵路開通的總統居住的地方
總統專用客車	這一列車最後若能行駛到西海岸就算過關
A列車	鐵軌鋪設與撤除，可建設車站的主工程車。
禁止通行	列車撞到，前進會變成後退，後退則會變成前進
現在時刻	日子從０到365日，時間從０到24時
資材置場	沒有堆積任何東西的貨物車一進來，就會裝載資材
貨物車	資材積載量最多為250t。資材堆積表示會改變
A列車積載量	表示目前A列車的積載量。最多可積載490t
鐵軌鋪設／撤去／移動	A列車的指令內容。鋪設或撤去鐵軌

記號化的基本畫面

模擬遊戲的畫面顯示盡是記號，令人難以理解，而這個遊戲也不例外。因此在下方刊載可一目瞭然的基本畫面看法。希望能做為參考。基本畫面的右側顯示資料，左側為遊戲畫面。需注意的是遊戲畫面中的小Ⓐ記號，這是玩家唯一可操作的「Ａ列車」。Ａ列車是可進行路線擴張到車站建設的萬能列車。



期限為365天。時間為即時處理

給予玩家的作業期限是１年。超過１天遊戲就結束了。這個遊戲中，時間是以即時處理計自，雖然說是１年，但開始時卻會覺得時間很短。１天共分為朝、晝、夕、夜４個時段。不管是否操作指令，時間都會逐漸流逝。尤其是夜間，時間會動卻不能做路線的擴張工程，小心注意。



▲慢吞吞的話，時間就浪費了，真是嚴格的遊戲設定。



◀５點到７點畫面顏色以褐色表示。

◀７點到17點時間。亦即白天的時間。為黃色

◀17點到19點。染上黃昏的晚霞色彩。

◀19點到早上５點。全黑無法擴張路線。



ROM 8M

大航海時代

大航海時代

英文名稱	UNCHARTED WATERS		
參考書籍	84,85		
製作廠商	KOEI	原作廠商	KOEI
發售日期	92.4.29	日幣價格	￥11,800

從事海洋貿易的冒險模擬遊戲



冒險主角

主角是到今已落魄的貴族末裔。他的父親為了重整家園，每日外出經商。隨著新大陸的發現，也發現帶來莫大利益的文易路線。但父親的艦隊在途中遭遇暴風雨，他託夢給留在家中的主人公，消失在大海中…。

海上男子適合於海港活動

遊戲一開始是出現里斯本港市。港市在全世界每個地方都有相同作用，所以港市配置的建築物有何功能，在里斯本中就能全部了解。建築物寥寥可數，所以使用，時應該很容易上手才對。

但王宮只有里斯本、塞維爾、伊斯坦堡才有。在這裡需注意的是和主人公敵對的國家。可能會突能遭到逮捕。要多常常聽同伴的建言！

同業公會
販賣海上男子用商品。有多餘的錢時可前往。

酒場
生意上的情報收集、船員招募，和賭博！

交易所
買賣商品的地方。在這裡可賤買貴賣哦。

王宮
遊戲序盤無法進入。稍有名氣時，才能進入。

造船所
中古・新船的購入、修理、改造。序盤不使用。

宿舍
可以獲知城市狀態、主人公和同伴們的情報。

港
船員的編成和水、飲料的購入。出海前需檢查。

編成大船隊賺錢去吧！

「大航海時代」這個遊戲的目的並不只有賺錢。而且要向遊戲前進，只知存錢是級對避免，不可採取之道。只要熟練賺錢的方法，遊戲的樂趣就會倍增哦！

◀目標是5艘超級大型戰艦，很困難哦！

艦隊情報

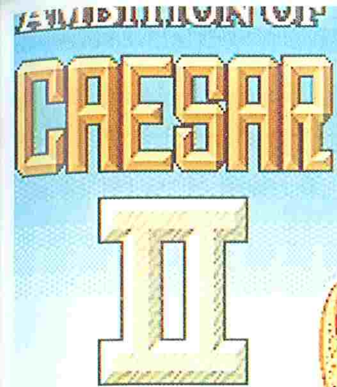
港情報

認真做生意賺錢

遊戲一開始就能進行貿易，以儲備基金。將各港的特產品運至其他港口，購入和賣出時的差額就成為利益。當然，一次載運的物品量愈多，賺的也愈多，所以需要更大更多的船隻。此外，從遠離歐洲的非洲、印度、亞洲、新大陸（南北美洲大陸）等的產物帶進歐洲、就能產生巨額的利益，當然危險也會增大。

▲在里斯本用15枚金幣購得砂糖，渡海運往葡萄牙…

▲然後以將近 4 倍的53枚金幣賣掉。



ROM 8M+B

凱撒大帝II

シーザーの野望II

英文名稱	AMBITION OF CAESAR II		
參考書籍	81		
製作廠商	MICRONET	原作廠商	MICRONET
發售日期	92.5.28	日幣價格	￥8,800

不需等待回合的眞實時間戰鬥模擬

這個遊戲是破壞敵人所有的城堡，將敵人部隊完全消滅的地圖過關遊戲。這個遊戲最大的特徵是採用真實時間制，這是繼承前作的特色，和普通模擬使用回合制依序等待的遊戲比起來，這個遊戲能更快速地進行。和前作比較之下，這一次主畫面強化了，我方部隊和敵方部隊可縱橫無阻地在畫面內動作，展開戰鬥。也有 2 人對戰模式，可和朋友一起進行遊戲。



◀接受羅馬的命令出去鎮壓叛亂軍。



▶隨著時間的經過，以城堡為中心的村莊會逐漸擴大。

遊戲模式共有 3 種

這個遊戲備有 3 種模式。遊戲進行上的規則完全相同。但在 1 P模式和 2 P模式中，可由遊戲難易度的 5 階段中自由選擇，只有過關模式沒有難易度選擇。

1 P模式

可從準備的20張地圖中選擇進行遊戲。1 張地圖過關後就結束了。



▲1 P、2 P模式中，可從20張地圖中選擇進行遊戲。

2 P模式

畫面分割成左右，左側（紅）為 1 玩家，右側（藍）為 2 玩家的遊戲畫面。規則和 1 P模式相同。



▲2 P模式中，畫面半分，可彼此進行遊戲。

過關模式

過關模式的內容是受羅馬之命的凱撒鎮壓叛亂軍。共備有15張地圖，必須一一通過。所有地圖都過關後，遊戲就結束了。



◀過關模式備有15張地圖。

確實判斷時刻變化的狀況

這個遊戲中，城堡和村莊的規模會隨著時間的經過愈來愈大。而且敵軍也會毫不停止地持續活動。只要一疏忽就會被敵軍打敗。但可使用PAUSE使時間停止。在時間停止的期間，可好好思考如何作戰。

▲如何做確實的判斷攸關勝敗。我軍呈壓倒性優勢。



◀隨著時間的經過，以城堡為中心的村莊會漸漸增加規模。



◀玩家的指令會大幅改變戰況。

滿足 2 個條件就獲得勝利

勝利條件是將敵人部隊全部消滅，或將所有的敵人城堡破壞掉。敗北條件剛好相反，為我方部隊完全被消滅，或是我方城堡完全遭到破壞時。

勝利條件
1 將敵人部隊完全消滅
2 將敵人城堡完全破壞

◀將敵人部隊全部消滅，之後城堡就會陷落。



◀成功地破壞敵人城堡。



ROM 8M+B

歐洲戰記
ロイヤルブラッド

英文名稱	ROYAL BLOOD		
參考書籍	87,89		
製作廠商	KOEI	原作廠商	KOEI
發售日期	92.6.25	日幣價格	¥9,800

統一伊修梅利亞・皇家血統的繼承聖戰

這個遊戲是以瀰漫著中世紀歐洲氣氛的幻想世界為舞台的模擬遊戲。玩家的目的是藉被龍和魔法師封印的皇室王冠寶石之力，統一怪獸和人類共存的島國伊修梅利亞。只要將6個寶石和王冠全部收集，就可完成皇室王冠。



▲這就是皇室王冠。是伊修梅利亞王的象徵。



▲現在勢力圖是常見的主畫面。目標是全國制霸！



▲不斷戰爭，擴大領土。不要放鬆，直到勝利。

想想如何走向統一的故事

想統一30個之多的國家，只是一味集合軍隊，反覆戰鬥是不行的。如果不能如右方的流程圖般，得到統治國人民的信賴，國家富強後再擴大領地，就難以和其他貴族們對抗。

提高統治度 → 使國家富有 → 增加部隊 → 擴大領地 → 收集寶石和王冠 → 全國制霸

▲不知道該做什麼時，可聽聽軍師的意見。

行動之前把握狀況

實行指令前，把握自國和他國的狀況非常重要。只要看主畫面就可了解狀況。下面為你解說主畫面的讀法和重要的資料。各資料和接下來為你說明的指令有密切關係。

主畫面



①家徽
②容貌
③領地資料
④主要指令
⑤領主名　領地人數：領地名
⑥身分
⑦年・月・季節
⑧領地形態記號
⑨地圖畫面
⑩貴族標號

金
每年9月增加。將農作物賣出亦可使之增加。雇用兵士或土地開發等必須使用。

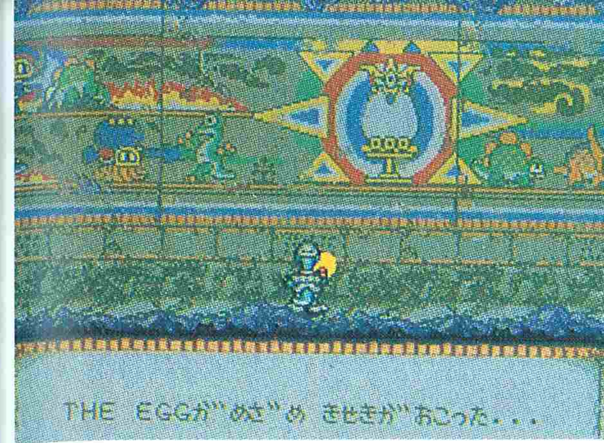
作物
每年9月增加。以金錢購買可使之增加。兵士的俸祿、戰爭的兵糧、提高統治度時必需。

兵士數
用軍事指令的「雇用」使之增加。戰爭時會平均分配到第1部隊至第4部隊。

統治度
這個值愈高，金・作物的收入就愈高。戰爭新得的國家為0。可用民政的「施し」而提升。

土地價值
值愈高，金・作物收入就增加。會因為天災事件和戰爭而下降。民政的「開發」可以提昇。

防災度
表示可抑制天災事件被害的程度。用民政的「防災」可提升。



ROM 8M

恐龍大戰
ダイナブラザーズ

英文名稱	DYNA BROTHERS		
參考書籍	88,90,92		
製作廠商	CSK 總研	原作廠商	CRI
發售日期	92.7.24	日幣價格	¥8,800

造形有趣的恐龍角色的模擬遊戲

這個遊戲的特徵是玩家不必直接操作人物角色。玩家操作的是創造5種恐龍蛋的「TheEgg」。然後利用蛋孵出來的恐龍們的本能，打倒侵略的宇宙人。所以問題在於如如領導恐龍們。


◀UFO敵人的根據地


◀這就是TheEgg

操作指令使用圖表，明顯易懂

遊戲的操作簡單。就是運用8個選擇指令。右上的全體地圖中，用白線圈起的部分顯示左側的主要放大畫面。降雨.天災的指令只對這個放大畫面中有影響。降雨.卵創造.卵改造.天災指令的實行必須有力量。而力量就是聚集恐龍的生命能源而成。



Ⓐ選擇中的指令
Ⓑ全體地圖
Ⓒ主放大畫面
Ⓓ力量
Ⓔ指令圖表

角色的屬性	我方（恐龍）	敵（宇宙人）
殖型・草食 性格溫和，會產下很多的卵，所以只要環境整備，就能自然繁殖。為力量的主要供給源。必須保護他不被肉食獸吃掉。		
迎擊型・肉食 驕傲的狂暴小子。從卵孵化後立刻迎向敵陣。成為攻擊的主力。但有對眼前敵人裝模做樣的毛病。		
迎擊型・肉食 於靜於酷型。埋伏迅速捕扑靠近的敵人。配置在自陣周圍，讓他守護卵。是卵食獸的天敵。		
防衛型・草食 平常很溫和，但生氣起來甚至可打倒肉食獸。產卵不多，所以繁殖不易，數量約為全體的十分之三最適當。		
卵食 不擅長打架，但逃的卻很快。從一端開始吃敵人的卵。會一直朝有敵卵的方向走，需注意非常怕肉食獸。		

8個指令圖表

降雨指令。使放大畫面內的恐龍周圍降雨、長草。	誘導指令。誘導全體草食動物，或誘導特同的恐龍	卵創造指令。使用TheEgg產出恐龍蛋	卵改造指令。能藉放射能變更成我方卵的種族
天災指令。使用力量，能引發各種天災	TheEgg指令。一瞬間顯示TheEgg附近的放大畫面	記號指令。在恐龍、敵UFO等加上記號，方便觀察。	捕捉指令。瞬間顯示有加上記號角色存在的放大畫面。



ROM 8M

修羅之門

修羅の門

英文名稱	SHURA NO MAN		
參考書籍	92,93		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92.8.7	日幣價格	￥6,000

熱血男的戰鬥即將展開

這個遊戲的有趣來自於格鬥，當然也有自己和對戰者，或是與周圍的人們對話的台詞。

因此，勝利的基本之1就是讀原作。從故事中，能了解故事精華，且知道對敵破敵的方法，遊戲時必能更加得心應手，戰無不勝。

而基本之2，大概就是認真使用陸奧九十九吧？多用「浮身」很有效。防止自己受到傷害，慢慢積存氣力，使必殺的一擊在恐防上適時地運用，是走向勝利的捷徑。



◀畫面十分的精緻感人。

◀抓住前踢的時間是不可欠缺的哦！

▶不是只有戰鬥的格鬥遊戲，也可享受劇中人的人間劇場。

檢查技法的氣合量

和對手們比起來，氣功提昇較難的陸奧九十九。攻擊時須質重於量。多利用防禦，靜待時機，運用技法發揮一擊必中的效果。



◀戰鬥中的基本畫面。

配合技法對應

記不住還擊技法的配合方法，絕對無法獲勝。請經常檢查還擊技法欄。所以必須時常查看技法欄內，各項的技法，配合使用，以求破敵。

▶攻擊的模式，十分具有迫力。



▶使用最高技法「圓明流奧義」。

◀動畫內容相當的精彩。

獲勝的基本技巧

距今一千年前產生在戰亂之世的最強武術。一子相傳地繼承下來。

技法	說明
蛇破山	竹海戰使用。對拳、肘的回擊技。強肘打。
雷	羽山戰使用。極盡手腕，踢摔下的後頭部。
天空破	陣雷戰使用。對拳的回擊技。折腕摔下。
牙斬	羽山戰使用。對拳的回擊技。打對方的拳。
虎破	最容易使用的攻擊技。開空狹小。
孤月	木村戰使用。和○ト＝的春○之元踢相似。
浮身	最常用的防禦術。跳起使打擊無效。
龍破	飛田戰使用。超高速交叉腳做真空波。
朔光	羽山戰使用。蛇破山的一種，攻擊力高。
飛燕十字絞	飛田戰使用。手腕成十字踢對方顏面。
無空波	海堂戰使用。也具有防禦躲閃的無敵技。

ROM 8M+B

提督的決斷

提督の決斷

英文名稱	TEITOKU NO KETSUDAN		
參考書籍	94		
製作廠商	KOEI	原作廠商	KOEI
發售日期	92.9.24	日幣價格	￥14,800

率領大艦隊，向湛藍海洋進擊！

在這個遊戲中，玩家是艦隊司令官，目標是占領散佈在太平洋全城的45個敵人根據地，獲得太平洋戰爭的勝利。在長期戰中要獲得勝利，除了艦隊戰（ＨＥＸ戰）的技巧外，也要注意資源的確保、艦隊司令官的人選、敵人情報的解析、艦艇的長期建造計畫等戰略性因素。此外，大和、企業號等史實上活躍的許多艦艇也以實名上場，甚具魅力，也可將艦艇改造（高性能化）、改裝（徹底變更機種）哦！以太平洋戰爭為主題的戰略級ＳＬＧ並不多見，是ＳＬＧ迷一定要玩玩的作品之一。

日本帝國軍　將領



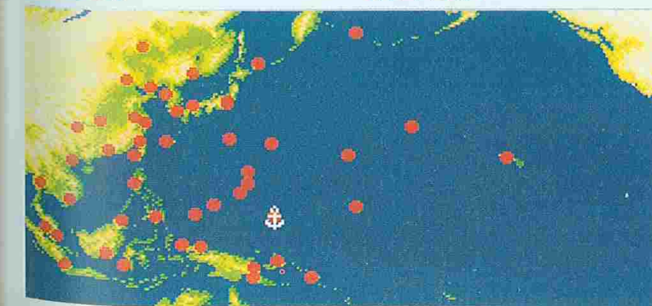
連合艦隊　將領





▲提高技術力，早期日本也能開發強力兵器…

▲如果大和艦未沈沒，戰局又會有何不同呢？



靠港指令



▲第一艦隊進入母港中，正在實施各種軍政哩！



▲和陸軍召開的作戰會議，決定攻略目的。會議就是作戰！

洋上指令



▲來到海洋上，航行時要注意燃料有量和敵人的奇襲。



▲最高航速是根據艦隊的最低速艦，來決定多注意。

戰鬥指令



▲艦隊中，擁有長射程的戰艦和配備魚雷的驅逐艦較活躍。



▲若能登陸據點，就能以陸上部隊占領村莊和油槽。



神釣手
キングサーモン

英文名稱			
參考書籍	94		
製作廠商	HOT.B	原作廠商	HOT.B
發售日期	92.9.26	日幣價格	¥6,800

動作要素高且令人爽快的釣魚畫面！

在這款遊戲中，你可以透過動作畫面，來親身享受海釣的刺激及快感。

首先你必須先在全體地圖上標定魚場，然後將船駛向漁場，下鉤釣魚，接著就等魚上釣。魚上釣之後，你只要好好操縱魚桿及捲輪，就可以和魚兒展開一場拉鋸戰。

▼鮭魚王是很難釣到的。



追尋經過精心設定的魚影

在這個畫面中，你只要利用方向鍵操縱釣桿，並且用C鍵控制捲輪，就可將魚釣到手。將方向鍵向左按，可使釣桿向上，阻止魚兒逃走，向右按可將釣桿放下，並且捲線，這樣一來一往，就可以將魚兒的體力耗盡，然後輕鬆地將它拉上船。但是有時也會發生線被流木勾住的情形。



▲對於突發狀況，有3種處置方法可供選用。請任選一個！

釣到了！



▲把魚拉到船邊，並且用網子撈上來，就算是成功。

線斷了！

▲如果你的操縱不良的話，魚兒可是會逃走的。

拉起釣桿



◀把釣桿向上拉，可阻止魚兒拉扯。

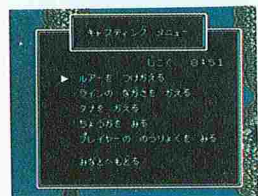
放長線



▶要隨時注意釣魚線，千萬不要被拉斷。

上釣之後就和魚兒展開拉鋸戰

這款遊戲中，最重要的就是這個設定畫面。首先，你先要將鉛錘、線的長度、浮標…等給設定好，然後將船駛向漁場所在地，等待魚兒上鈎。但是你要注意，船不能太靠近魚，否則魚兒可是會被嚇跑的。當魚兒上鈎時，浮標會閃動，這時畫面上也會出現視窗來表示桿子的動向。你只需要操縱方向鍵就可將魚拉到船上，此時畫面會切換成搏鬥畫面。



◀場所改變，裝備的設定也要跟著改變。



▶在海中，共有5種魚餌可供選用。

▲在紅色圈圈內的紅點是魚影，你要好好把握！

上鈎了！快收線！



▶當左下的視窗出現時，要努力配合。





ROM 4M+B

攻防模擬戰
ランパート

英文名稱	RAMPART		
參考書籍	96		
製作廠商	TENGEN	原作廠商	TENGEN
發售日期	92.12.4	日幣價格	¥6,800

展開用大砲作戰的城壁戰，中古風的攻城遊戲

開戰準備

誕生於美國的動作ＰＺＧ，在日本的電玩中心，電玩迷甚多的「攻防模擬戰」也移植到MD版上了。品味一下ＳＴＧ和ＳＬＧ等各種要素混合的樂趣吧！遊戲的目的是為了確保更廣的陣地。使用顯示的片塊，迅速修好被敵人砲擊破壞的城壁，圍起更多土地，向高得分挑戰！

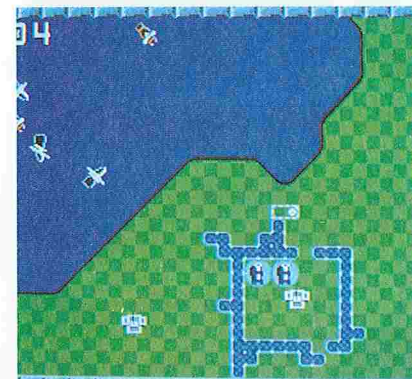
▶要能擅用每分每秒，才能掌握勝利的成果。



▲1Ｐ中的對手是戰艦軍團。想想守備和擴展的難易後再選陣地



修復城壁擴大領土



◀戰鬥後是修理時間。必須在限制時間內填補城壁欠缺的部分，圍出更新的陣地！

◀修理用的方塊，形狀未必剛好可配合修理，大方塊要如何處理才好？

與戰艦的砲擊戰！



▲向敵戰艦發射大砲！如果無法連射，正確性就非常重要了。



◀敵艦隊有3種。有時也會派出登陸部隊，先打擊較近的傢伙吧！

◀這就是登陸部隊。會攀附在城壁上，妨礙修理。是討厭的傢伙們。



▲得分可獲得大砲，以再度開始作戰。在規定回數守住即獲勝！

目標！全島征服



▲1個地圖結束後，可選擇下一戰場。地形和敵人都會愈來愈嚴苛哦！

白熱的大戰遊戲！

這個遊戲的真正價值在於對戰。必須先想想敵人的弱點再進行遊戲，具有戰略性興趣，相當令人熱衷哦！



▲地圖和條件都可設定。



▲不斷砲擊擴展領地，以取得分數。



▲河川和城壁接近的地方，大的方塊難以修理，這就是弱點所在，攻擊它吧！



▲分出勝負後就是這個場面。勝利的玩家只要一按下按鈕，輸方城主就得上斷頭台。

STG
ACT
RPG
SLG
AVG
SPG
PZG



ROM 8M+B

宇宙奇兵

ヴィクセン357

英文名稱	VIXEN 357		
參考書籍	88,94,96		
製作廠商	NCS	原作廠商	NCS
發售日期	92.10.23	日幣價格	¥8,800

採用經驗提升等級的機器人模擬遊戲

西元2396年的地球。對立國家群體為了奪得霸權緊急開發戰鬥機器人「貝克達」…。這是令人聯想到機器人卡通似故事設定展開的turn制模擬遊戲。遊戲中播放出來的會話場面和貝克達們決戰的場面演出賣力。具有卡通氣氛。

▼機器人分佈的地圖畫面



通過勝利條件後向前續進

劇本開始時是會話場面，由角色們談論目的。練習達到此目的的戰術是玩家最初應做的。此外，當玩家turn時，按下開始鈕就會顯示勝利條件和敗北條件。

整隊出擊！



▲各劇本的勝利條件不同



▲過關後獲得下個目的的情報

達成作戰順序

過關順序大致如以下的流程。首先是自軍、敵軍的情報收集。然後是移動各部隊進行攻擊。下面的①至③為一個圈數（turn）。反覆此順序達成勝條件。

1 情報收集

調查敵、我方的情報和戰力策定戰略。

2 移動

我方受到攻擊請移動到較安全的地形上。

3 戰鬥

以貝克達、角色們得意的戰法作戰。

4 勝利條件達成

達成規定的勝利條件，作戰就結束了

過關人

重視故事性的展開

新生國家梅利茲瑪哈普擁有的史拉修部隊是玩家操縱的機器人。玩家和電腦輪流操作軍隊的turn制，敵人一進入攻擊範圍內就會戰鬥。各舞台中途，會出現交談，聽聽角色的台詞和情報。



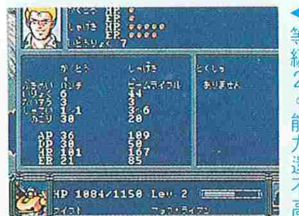
◀貝克達對決的戰鬥畫面



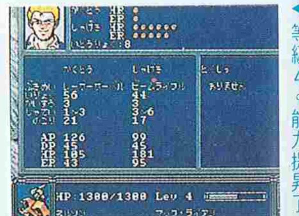
◀遊戲中途會有角色說話

賺取經驗值提高等級

除了演出畫面之外，還有模擬遊戲經常有的RPG要素。史拉修部隊戰鬥獲得經驗值就可提高等級，漸漸提高戰鬥能力。



◀等級2。能力還不高



◀等級4。能力提昇了

故事、戰鬥的主人公



▶射擊戰，格鬥戰都適用的陸戰用高性能汎用型貝克達。

▶本編的主人公。忠於任務的熱血少年，但逃得也最快。

探知敵、我雙方的情報以做有利的戰鬥分析

做有利戰鬥，重要的是地圖、情報、戰鬥畫面3項。通常，會顯示出來的是部隊分佈的地圖畫面。在情報畫面可以看到各部隊的能力資料。在地圖畫面上確認部隊的位置和地形後，在情報畫面調查個個的戰力。然後操作部隊向敵軍接近，移行至戰鬥畫面。

移動游標尋找敵人

在地圖畫面中，游標對著任機器人押下按鈕，就會出現指令的視窗。從其中選擇「情報」指令，就會變成情報畫面，可以知道機器人、角色的能力、狀況等。



◀配合游標

在情報畫面上的看看部隊的能力

在情報畫面上可以知道貝克達和飛行員的能力、特殊能力等。特殊能力就是類似RPG中的魔法之類的東西，有攻擊系、防禦系、回復系3種。例如機器人的HP回復。

角色的能力

表示戰鬥時格鬥和射擊的命中率及迴避率、可移動的範圍。

- HR 格鬥、射擊命中率。
- ER 格鬥、射擊迴避率。

特殊能力

部分兵器可使用特殊能力。和RPG的魔法相同。

攻擊	防禦	回復
攻擊周邊所有敵人。	對周邊的我方覆上壁壘。	使自己的HP回復



貝克達的能力

表示戰鬥能力。裝備中的武器攻擊次數、射程、剩下次數等

- AP 。機器人的攻擊力。數值愈高愈具威力。
- DP 機器人的防禦力。數值愈高愈具防禦力。
- HR 機器人的命中率。數值愈高愈具命中率。
- ER 迴避率。數值愈高愈能迴避敵人攻擊。

由地圖畫面知道戰況

劇本一開始就會顯現地圖畫面。在各種地形中，分佈著我方和敵方軍隊、基地等。這裡需注意的是機器人右鄰的數字。這是機器人的HP、戰鬥能力、移動能力等資料。地形也很重要。如機器人會分佈在建築物或森林等隱蔽的地方。不易受對方攻擊，所以戰鬥時防禦力也高的系統。就像這樣，只要看地圖畫面，就能掌握大致的狀況。

▼地圖畫面。左上的機器人群為史拉修部隊



機器人狀態



上面的數字是HP的量。正中央有A表可攻擊。下面的M表可移動。

舞台－地圖畫面的全體圖

畫面中央，在河川左側的藍色機器人是自軍。右側紅色和綠色機器人是敵軍的「貝克達」。



基地 / 敵軍貝克達



戰鬥畫面中的自軍基地。可用砲台攻擊敵人。

戰鬥畫面中射擊用的貝克達。畫面下顯示HP等。

地形效果

依地形效果變化防禦力。下表為陸戰用貝克達用例。





ROM 8M+B

航空產業

エアーマネジメント・太空に賭ける

英文名稱	AIR MANAGEMENT II		
參考書籍	95,98		
製作廠商	KOEI	原作廠商	KOEI
發售日期	92.11.1	日幣價格	¥11,800

飛行全世界的航空公司經營模擬遊戲

這是在全世界22個都市之一設置航空公司，以此為起點開發航路，模擬公司經營的遊戲。這個遊戲中，大量使用常用數字的排列、圖表，非常新鮮。此外，上場的飛機都是以實物為模型。不管是廣告、股份購入、飯店經營，都相當真實。



▲不論從任何都市開始都可以。電腦會以亂數決定自社地點。

原版是超級任天堂之作

「航空產業」原版是去年４月９日發售的ＳＦＣ版的同名軟體。從以下照片可知，畫面和ＭＤ版幾乎完全相同。內容上除了較細的遊戲均衡感外，幾乎沒有任何改變。７月30日所發售的個人電腦版，內容上也幾乎是相同的。



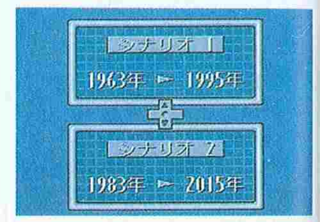
▲背景稍有不同，但內容相同。



▲個人電腦中，光榮的商業模擬遊戲非常受歡迎。

發展時期和近未來的２個劇本

這個遊戲準備有２個劇本、５個階段的等級。劇本１是從航空業界真正迎向噴射時代的1963年開始。另一個劇本則是以航續距離長的飛機為主流，從人們可在世界各地旅行的1983年開始。遊戲以３個月為單位，做為一回合，共有128回合。也就是說，經過32年遊戲就結束了。不管選擇哪種劇本，遊戲的方法都不變。以資金和僅有的飛機開始，從沒有任何航線的狀態進行遊戲。但在劇本１時，開始時只發售２種飛機，而且航續距離短。也因此在某些黃金航線可能無法飛行。



▲劇本選擇畫面。遊戲必須在32年之內過關。



▲以當時的螺旋槳機為主流，噴射旅行機只有少數。



▲到了這個時代，應該有可能做長距離、大型運輸用的飛機。

比他社早點達成勝利條件

勝利條件如表所示。目標乘客數因遊戲等級而會改變。當這些條件全部滿足時，玩家就獲勝。除自社外，只要勝過電腦控制的３家航空公司，比他社先滿足勝利條件，遊戲就結束。也可取代電腦，由４個人同時進行遊戲。



▲隨時注意他社的動向

勝利條件

●自社航路連結全部22個都市時

●年度利益和資金爲黑字時

●年間乘客數達到遊戲等級的目標數時



▶和其他公司競爭的路線，如此可一目瞭然地比較乘客數。

以３個月爲一回合，可施行複數指令

遊戲中３個月為１回合，一年共有４個回合。各社的先後順序以亂數決定。輪到玩家時，就可輸入指令。除了幾個指令外，在輸入結束指令前可做數次的命令。只要有資金，在１回合中甚至可能開通５條航線，訂購飛機，購入股票等。指令輸入完後，就是事件發生、經營狀態的報告。

1回合的流程

①輸入指令

②發生事件（也可能沒有）

③經營狀態報告

①指令輸入

向左右輸入方向鈕，從指令插畫中選出的插畫就會變大而顯示出來。分公司設立、飯店建設、宣傳等指令，１回合只能施行一次。交涉指令因為只有三名交涉員，故最多只可實行三次。


▲例如，可試著從畫面下的插圖選擇會議指令…



▲改變成會議畫面。必要時可施行輔助指令。

②事件發生

準備有約40種的事件，每一項對經營都有很大的影響。例如在劇本２中，會因為兩伊戰爭使旅客數減少，燃料費高漲，公司經營也會愈來愈艱難。但無論如何要解決公司的困境，展現經營的手腕。



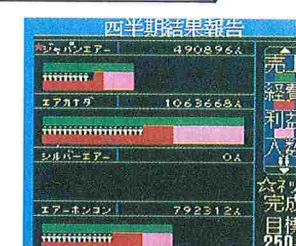
▲發生罷工，公司形象變差，客人會紛紛離去。



▲舉辦奧林匹克大會的都市，觀光客雲集，會漸漸有發展。

③經營狀態的報告

四半期，也就是每個回合，副社長會報告經營狀態。用圖表顯示公司的收支、乘客數。圖表的綠色表收入，紅色表經費，粉紅表利益。收入減掉經費即為利益。經費若比收入多則形成赤字。資金虧損若持續１年（４個回合），社長就會被革職哦（遊戲結束）！



▶除了這種四半期的報告之外，每年３月還有年度結果報告。

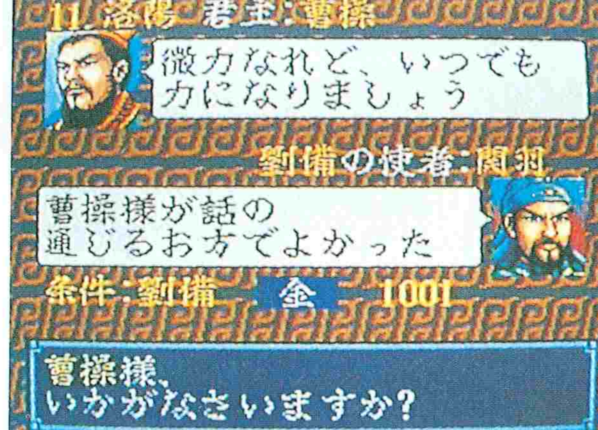
主要畫面的看法

每個回合首先看到的就是這個畫面。從本社所在都市為主的在地圖上開出航路。紅色四角形為本社、黃色為有分公司的都市、綠色為有連絡的都市。都市下的數字為所具有的落地權數。



指令一覽表

①航路	航路的開設和閉鎖、設定變更。只要有落地權、資金、飛機就能開設航路。
②交涉	機場落地權的獲得及退回交涉。要取得時，由３各幹部職員交涉，退回時則由副總經理交涉。
③買賣	飛機的買賣。由下訂單到購入通常需花３個月的時間。下訂單每一回合可訂購５機種。
④投資	整備，決定對廣告・宣傳・服務各設備的投資方法。投資方法各有５個階段。
⑤宣傳	舉行航線、旅行、網路３種宣傳活動。但不一定成功。
⑥交涉	分公司的開設和封閉、飯店的建設和出售、專機公司的股票買賣及公司收購。
⑦會議	集合副總經理、３名幹部，聽聽有關航路・保有航機・收支・經營狀態等相關意見。
⑧系統	遊戲的儲存、終了、ＢＧＭ的設定等。有２個地方可以儲存。
⑨結束	使這個回合結束。除了數個指令外，大部分的指令在結束之前都能實行數次。



ROM 12M+B

三國志Ⅲ

三國志Ⅲ

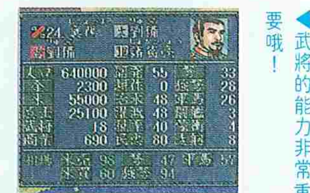
英文名稱	SANGOKUSHI Ⅲ		
參考書籍	95,97		
製作廠商	KOEI	原作廠商	KOEI
發售日期	92.11.8	日幣價格	¥14,800



三國英雄超現實重新展現

光榮的最新作「三個志Ⅲ」快速地在MD上與大家見面。因為電腦版已經發售了，所以大概有很多人都期待著這個遊戲的移植吧！這個受人喜愛的系統承襲了前作，而且更具變化的地方也到處可見。但和前作也有一兩個不同味道之處哦！





◀武將的能力非常重要哦！

◀他國使者前來時，會有很講究的演出畫面。

新君主 8 名及武將80名

比前作更具變化，應該特別寫出來的大概是武將登錄這一點吧！因為它能登錄新君主 8 名和麾下武將60名。加上喜歡的名字，玩起來更有趣哦！

▶新君主參數最重要的還是魅力。



◀可選擇的臉分成君主用和武將用。這種變化男女多達七十六種。

▲名字可用國字輸入。

君主要有群衆魅力

更成熟的戰鬥系統

戰鬥是全新的立體畫面的HEX戰，而成為由斜上方向下俯視的嶄新畫面。因此，城市和城壁等都呈立體表現，成為充滿真實味的戰爭。和傳統的HEX戰有完全不同的戰鬥哦。



▶城的四周有城壁，不打破門就無法進入裡面。

4 種官職功能各不相同

人材登用，成為下屬的武將必須給予某官職。官職有軍師、將軍、文官、武官 4 種，依武將的能力可自由任命，也能在之後變更哦！



◀職務幾乎是很依武將的能力決定。

掌握各個功能非常重要

軍師	不是智力、政治力高的武將可無法成為軍師哦！可實行內政、軍事的任何指令。	文官	內政、外交面活躍的文官。但無法持兵，也無法參加戰爭。
將軍	武力、發揮能力，還有魅力如果不高就無法成為將軍。在戰爭中發揮能力吧！	武官	和文官完全不同，主要擔當軍事面。無法實行內政、外 2 方面的指令。

劇本的主題也變了哦！

開始時可選擇的劇本有 6 個。年代雖然相同，但主題和電腦版有一點點的不同。選擇的君主和勢力範圍依劇本而異，只有新君主才能參加任何一個劇本。



▲可從假想模式、史實模式中選擇模式。

◀每個劇本開始時，新君主都只有 1 個領地。可以預想是項艱難的戰鬥。

統一這個廣大的大陸

MAIN指令增加這麼多

在指令中有新加入的，也有「三個志」中原本就有的指令等。

軍事（文官不可實行）	
移動	將武官送到鄰接都市
輸送	將金、米等送到鄰接都市
準備	提高兵士士氣
戰爭	攻入鄰接都市
	將援助部隊送至交戰中的自己領地上
徵兵	從住民中徵兵
募兵	募集受過某程度訓練的兵
訓練	訓練兵士
編成	將兵和武將分開
建造	建造鬥艦、蒙衝、走舸（水上船）
人事	
搜索	找尋自己領地上未發現的武將做在野武將
登用	登用自己領地的在野武將
	登用其他君主的現役武將
褓美	給予金、秘室、書提高忠誠度
施予	施米給人民以提高忠誠度
委任	委任、直轄地、基本政策的變更
任命	軍師、將軍、文官、武官、太守的任命
解雇	解雇現役武將
沒收	沒收武將持有的秘室
外交（只有君主國可實行）	
同盟	和其他君主同盟
共同	和其他君主的約定共同進攻第 3 國
停戰	因外交使長期戰停止（僅守備側）
交換	和其他君主交換米、金等
援助	向其他君主請求金、米的援助
勸告	勸告其他君主投降
破棄	破棄同盟
情報	
密偵	偵探他國情報
自國	看武將、武將一覽表、都市資料
他國	可看自國武器一覽、都市資料
屬領	看屬領的都市資料一覽
整列	改變武將一覽表示的配列
勢力	顯示各君主的勢力國
戰場	顯示22處戰場一覽及所有君主名
開發（武官不可實行）	
土地	擴張可開發都市的領域
耕作	耕作開發領域
治水	治水減少水害時的災害
商業	對居民做商業投資
計略	
埋伏	送間諜，戰爭時使他背叛
作敵	內通敵軍武將，戰爭時使他背叛
偽書	送偽書給敵軍武將，降低其忠誠度
二虎	使其信君主間相爭，降低敵對心
驅虎	串通敵軍武將謀反
商人	
米賣	招來商人賣米
米買	招來商人買米
武器	招來商人購買弩、強弩
軍馬	招來商人購買軍馬
特別	
放浪	拾棄領地放浪
治療	招來醫生治療負傷的武將
徵收	臨時向人民徵收米、金
稅率	變更該都市的稅率

HEX指令也有這麼多！

移動	在機動力範圍內使武將移動
攻擊	
通常	攻擊鄰接的敵人
一齊	全員攻擊接近敵人的武將
奇襲	以伏兵狀態攻擊對方
弓矢	用弩、強弩從遠距離用箭攻擊
火矢	用弩、強弩從遠距離用火箭攻擊
突擊	進入有敵人的HEX中戰鬥
一騎	武將們一個一個對打
計略	
火計	在鄰接的HEX.船上放火
伏兵	步兵、弩、強弩隊潛伏在森林等
說得	勸說敵人武將或埋伏武將背叛
同士	傳出假情報，誘使同伴對打
偽令	傳出假情報，使敵人部隊混亂
消化	消滅船上的火
情報	
味方	看我方的資料
敵	看敵人武將的資料
退卻	
全軍	全軍從戰場退至自己領地、空白地
待機	待機武將退至自己領地、空白地
出陣	派出待機武將到戰場（守備側）
委任	將全武將的行動委任電腦

遇到洞穴 要特別注意（攻擊側）。除了天氣外，也加上晝夜等時間概念，發揮各種效果（例如使敵人看不見）的戰爭模式。將戰略要素整個提高是件非常有趣的事。



▲大將對決，有危險就放箭保護主將。

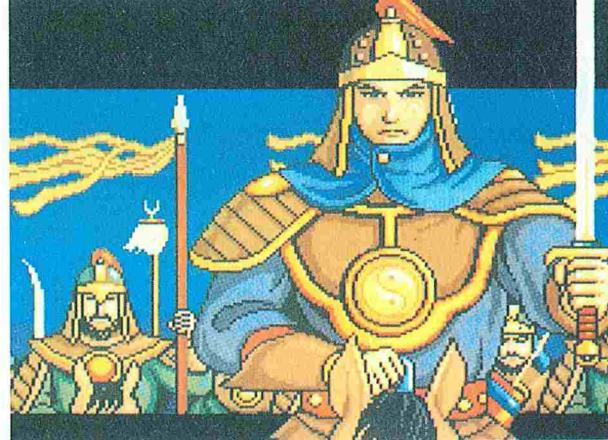


▲有種就不要逃，沒出息！

赤手空拳打天下！熱血沸騰的戰鬥！



▲「放浪」指令可以使你自手創業，統御群雄！



ROM 10M+B

成吉思汗元朝秘史

元朝秘史蒼き狼と白き牝鹿

英文名稱	AOKI OKANI & SHIROKI MEJIKA		
參考書籍	107		
製作廠商	KOEI	原作廠商	KOEI
發售日期	93. 3. 25	日幣價格	¥11,800

奔馳大草原上的偉大英雄傳説

步向艱辛漫長的勝利之路

只會一味攻擊是絕對贏不了的。要進攻一國時，若不依下表步驟進行戰略，就會陷入意想不到的苦戰哦！

同盟戰略 → 軍費調達 → 軍團編成 → 遠征 → 占領 → 戰後處理

同盟戰略　盡量減少對峙的敵人

如畫面照片般，四周被敵人包圍時，因遠征國家空虛，鄰接國境的敵國乘機攻入，奪走原有的國家。

遊戲一開始，先決定想先進攻哪一個國家，然後和其他鄰國締結同盟。締結同盟期間，該同盟國絕對不會攻入，所以國境就不需屯駐戰力，可以安心地出去遠征。此外，同盟期間效力於國力的增強也很好。

締結同盟前，必須數度遣送使者，絕對不可失去耐性！敵人方面也同樣會要求同盟。

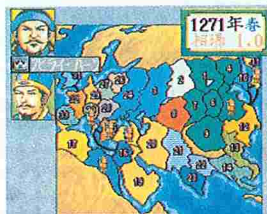


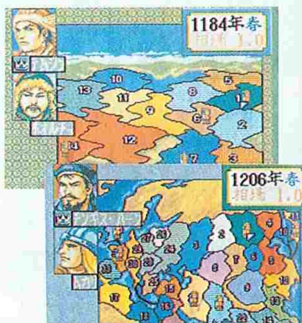


同盟不是一天就能締結成的！請一邊建國，締結同盟吧！使者旅遣魅力數值高者較好。

3項宏偉史實的劇本選擇

根據歷史所改編的劇本模式共有：蒙古高原的統一、成吉思汗大展雄風、元朝成立。





軍費調達　和貿易商人交易相當重要

為了籌得軍費，在市況好的時候（2.0左右）將商品賣給交易商人，下跌時則購入武器，提高武器裝備準備遠征。

賣給交易商人的商品，食糧、特產品的生產，注意和居民成適當比例的增產。若征服高價特產品生產國更好。



中國商人

可高價賣給中國商人的是玻璃和織物。可低價購得的是絹、陶瓷器、香料等。武器可廉價購得。



維吾兒族商人

可高價賣給維吾兒商人的是木工品和香料。寶石、貴重金屬等可低價購得。武器價錢很貴哦！



威尼斯商人

可商價賣給威尼斯商人的是絹、陶瓷器、香料。織物及玻璃可低價購得。武器價錢昂貴，請注意。



回教商人

可高價賣給回教商人的是絹、陶瓷器。醫藥品、玻璃可低價購得。武器便宜僅次於中國商人。

軍團編成　騎兵集中在第一軍團

第一軍團是主將領導的軍團，這一個軍團如果完全被消滅，不管其他軍團還殘餘多少，也會敗戰。第一軍團請配備騎兵等不易被擊敗的兵隊吧！

機動力高的兵士可數度攻擊，作用比機動力低的兵士強數倍。軍團的強弱不能單純用數量做比較。





步兵

機動力最低的兵士，但徵兵費用便宜，容易徵到相當數量的部隊。和騎兵作戰沒有勝算。



弓兵

裝備有可遠距離攻擊的弓箭兵士。遭到直接攻擊容易被擊潰，必須加以保護。



騎兵（無弓）

機動力，突擊力高。對弓攻擊的防禦力也高，但仍無法完全不受傷。可迅速衝入敵人懷中進行突擊。



騎兵（弓裝備）

機動力高，因為裝備有弓，所以也擅長遠距離攻擊。但徵兵費用非常高，真令人傷腦筋。

遠征　也要注意後方的敵人

好不容易才進行到這裡能向遠征出發，期待必勝的出征！！

用情報指令確定敵兵力，然後決定遠征軍的兵力。對作戰尚未熟練時，軍團編成必需比敵人多。



軍資金

遠征軍攜帶的金錢。如果軍資金攜帶不足，在遠征地金錢不足時，軍團編成和內政就無法辦得令人滿意，會動彈不得哦！



兵糧

遠征軍所吃的糧食。如果無法100%滿足需求的量，就會出現戰鬥中逃走的士兵，不戰即敗。也能在遠征地的城市補給糧食，但會降低居民的支持度，應該避免。



戰鬥　打倒敵人第一軍團即獲勝

戰鬥時，只要打倒敵人的第一軍團就可獲勝，所以集中向第一軍團攻擊吧！

第一軍團出去攻擊的途中，也必須注意其他敵軍團的動向。若遭到伏兵，全體軍團將陷入混亂狀態，蒙受莫大的損害，請注意！

也就是說，在想打倒第一軍團的同時，也需注意敵人全體的分佈和戰鬥的流程！



◀用指令決定軍團的行動，追擊若指定第一軍團，就會自動性地攻擊第一軍團。也要注意護衛的軍團行動。

重點　將逃得慢的部隊配備在自軍中

將第一軍團打倒，即使領地內還殘留敵人軍團，也能全配備到自軍中哦！如此不花錢也能增強軍備。



戰後處理　在重要處配置王族

人材確保的機會！

用自軍將軍取代占領國的將軍。但有些將軍可能會不接受哦！也可採用該國的人才。



◀採用優秀的將領人才，協助治理領地。

監督職務配置王族

遠離本國的領國邊界若發生謀反，本國部隊前往非常耗時間，所以將不會背叛的王族配置在重要處，可有效監視周邊領國。



◀遠處占領國，最好選用自家王族來治理。

王后納為嬪妃

占領的王家后妃們可納為自己的嬪妃。被占領國的王后任都非常冷漠。用努力和耐性說服她吧！這也是遊戲中，極重要的部份。



◀只要說服成功後，就能產下愛的結晶。



ROM 8M+B

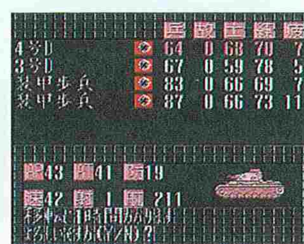
歐洲戰線

ヨーロッパ戰線

英文名稱	TUROPE BATTLE FRONT		
參考書籍	102, 103		
製作廠商	KOEI	原作廠商	KOEI
發售日期	93. 1 .16	日幣價格	¥12,800

指揮機甲師團邁向勝利之路

就如這個遊戲名一樣，是以第2次世界大戰歐洲戰場（也包含部分非洲）為主的模擬遊戲。玩家為同盟國或軸心國的軍團長作戰。遊戲的最大特徵是採取軍團、師團、連隊、大隊等軍隊的編成的戰鬥系統。



▲上場的兵器也忠於史實。依每個劇本而有變化。

劇本模式與實戰模式

歐洲戰線」這個遊戲有6個劇本，配合此而準備了2個模式。

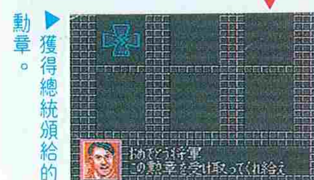
首先是劇本模式。在這個模式中可自由選擇6個劇本進行遊戲。可任選為同盟國或軸心國一方。另一個實戰模式，是從劇本1開始到最後劇本6，依序作戰的模式。在這個模式中只能做為軸心國參加遊戲。



▲在劇本模式中也能參加同盟軍作戰。



▲在實戰劇本中獲勝。



▶獲得總統頒給的勳章。





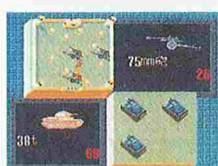
▲接著進入下個劇本。

激戰！！ 6個劇本

按照實際的日時準備了1～6個根據史實的劇本。都是名留歷史的有名戰役。

▶6個劇本一舉大公開了！

劇本1法國攻略戰	劇本4諾曼第之戰
1940年5月10日～1940年6月22日主數場在色當、雷德雨、聖米雪雨的德軍和法軍的戰役。戰力上德軍有利。請展開電擊戰吧！	1944年6月6日～1944年8月19日以卡恩、拜猶、山羅、威魯威爾、利維、貝拉為主戰場的戰役。同盟國的大登陸作戰開始。
劇本2北非之戰	**劇本5巴魯吉之戰**
1942年5月26日～1942年7月5日主戰場在德布魯克、雷哲格市、貝爾哈梅特的德軍、義軍對英軍之戰。隆美爾率領的德非軍團上場了。	1944年12月16日～1945年1月21日以巴斯特紐為主戰場的戰役。解放巴黎後的同盟軍朝向德國本土進擊中。為了阻止此情事，德軍開始做最後的反攻作戰。
劇本3克魯斯克裝甲戰	**劇本6柏林攻防戰**
1943年7月5日～1943年9月5日主戰場在貝爾格洛特、歐孟揚、普洛荷羅夫卡的戰役。為德軍對蘇聯軍的大戰車戰。為史上最大規模的裝甲師團之戰而聞名。	1945年4月16日～1945年5月16日以法蘭克福和斯多蘭布魯克為主戰場的戰役。東部戰線的潰敗已決定德國的命運，蘇聯軍正逼近柏林。



◀戰鬥畫面是採用立體視圖，十分具有真實戰鬥的感受。



◀占領都市、駐守據點、集結重點，都是十分重要的。



▲不論是何種模式，將軍的任命，都關係著戰鬥的成敗勝負。



ROM 8M+B

時空大戰略

メガロマニア

英文名稱	MEGA LO MANIA		
參考書籍	103		
製作廠商	CSK 總研	原作廠商	CSK 總研
發售日期	93. 4 .23	日幣價格	¥8,800

為了成為統治行星的神而持續作戰

「時空大戰略」是以即時處理模擬行星神座的賭戰。

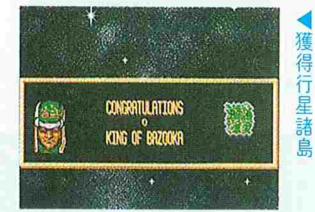
玩家率領自己的人民和3名敵人戰爭。這個戰爭從原始時代開始，但因兵器的發明和研究，文明進步，兵器和建築物被現代化，愈來愈強力。只要占領行星上28個島就獲勝。



▶建在畫面右側的建築物，隨著文明的進步而逐漸提高水準。

戰爭的流程

要實行各種指令，必須有相當的人類數目。增加人數須花相當程度的時間。而且其間需反覆發明。研究到資源採掘、生產、戰片等過程，蓄備戰勝敵人的力量。



◀獲得行星諸島

開始！

為了獲得行星神座的戰勝，從玩家選擇想攻占的島開始。

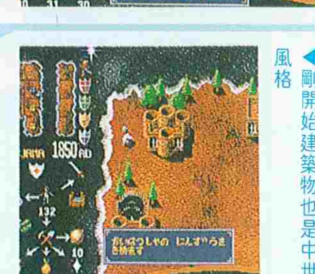
選好島，設定送入該處的人數後，請決定以島的何處做為根據地。資源的種類和量依場所而不同，戰鬥也可能變得更嚴酷。

▼在資源少的土地上建城，製造不出良好的兵器。



發明・研究

接下來要做的是攻擊兵器、防禦兵器的發明・研究。藉發明・研究的堆積來提高技術水準，文明也會漸漸進化，所以還是早點進行較有利！



◀剛開始建築物也是中世風格

此外，其他的指令也是共通的，與該項工作有關的人數愈多，工作愈早完成。所以盡可能動員多數人員，讓工作盡速完成吧！



▶文明進化後，成為未來性建築

資源採掘・生產

要生產已開發的兵器必須有資源。為了採掘資源，必須建採掘所，為了生產兵器則必須建築工場。建好後，讓所有的人員工作，以充實武裝。



◀資源有限。用完就糟了。

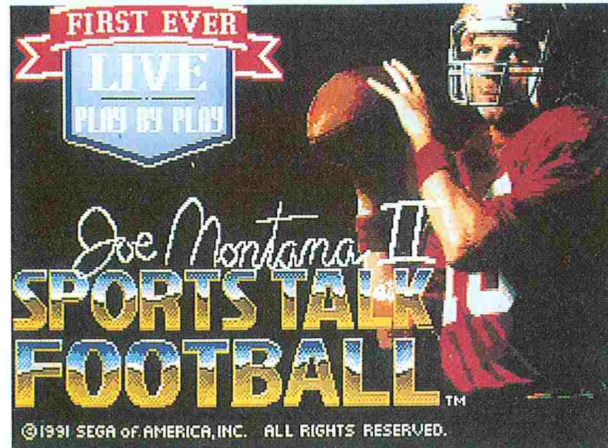
戰鬥

戰鬥時，攻入對方的領地時，只要破壞對方的城堡即獲時，反之，被敵方攻入時，自己的城一陷落就算輸。

總之，最重要的還是使用比敵人優良的武器，用大量兵力進攻。戰鬥前儲蓄的力量整個開放吧！



▲戰鬥時，兵器若平分秋色，就以人數決勝負。有好兵器可輕勝

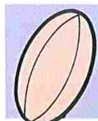


ROM 8M

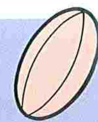
蒙大拿杯足球Ⅱ

ジヨー・モンタナⅡ

英文名稱	JOE MONTANAⅡ		
參考書籍	80		
製作廠商	SEGA	原作廠商	ATARIGAMES
發售日期	92.1.24	日幣價格	¥7,000

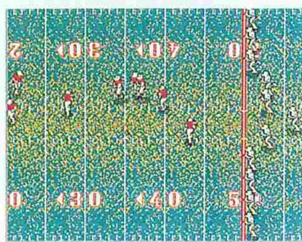


遠遠凌駕眞實的正式派美式足球



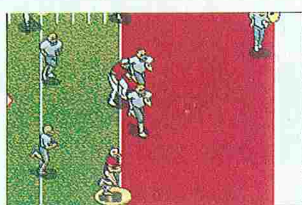
一般所說的續篇，大多是略加上新的資料、略做修改的東西，但這個遊戲卻不同。和前作決定性的不同是畫面的視點和轉播等音響面。也因為自由焦距等的新機能、細密的選手資料的採用等，產生可以說是完全不同的另一個遊戲。

▶為了使有深度的美式足球世界重現，蒙大拿回來了。

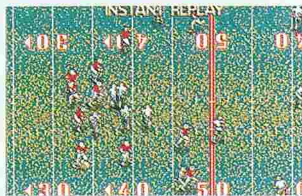


進化的演出使遊戲更有看頭

接著值得注目的是自由焦距的視點。傳球的選手使用非常具有調和感的自由焦距，可享受充滿真實感的放大畫面。而且還有令人愉快的新機能，如立即重播（instantreplay）。play後，任何播出都可重現。所以，可以數度觀賞觸地那一刻，陶醉在歡呼聲中，也可重新審視未順利進行遊戲的部分加以反省。廣播或特寫鏡頭都可重播。而這兩者也都是TV轉播不可欠缺的演出。對了！在這個遊戲中，玩家就是選手，但卻會有觀賞TV中比賽的心情哩！



▲充滿真實感的特寫畫面是令人愉悅的觸地得分畫面。



▲重播中只要按下A按鈕，就會變成慢動作哦！



▲日本人？音速小子？人氣十足的加油場面。



▲大畫面視窗，隨時為玩家播放，比賽的各項實況內容。

更具威力的正統派

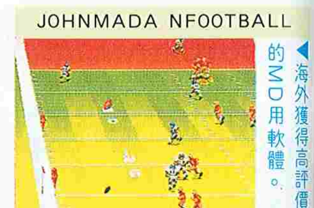
最大的不同點是，前作的「蒙大拿足球賽」特徵是從後上方的視點，而本作品卻是從旁側來的視點，更容易看。也因為這樣，畫面基本上變成左右捲軸，對戰遊戲也變得更容易進行。這就是進化的聲音。在前作中只有一兩句話，但本作品中，只要有SPORSTTALK（實況轉播）和字幕，約翰.蒙大拿本人就會在遊戲中不斷為你轉播。

蒙大拿足球賽

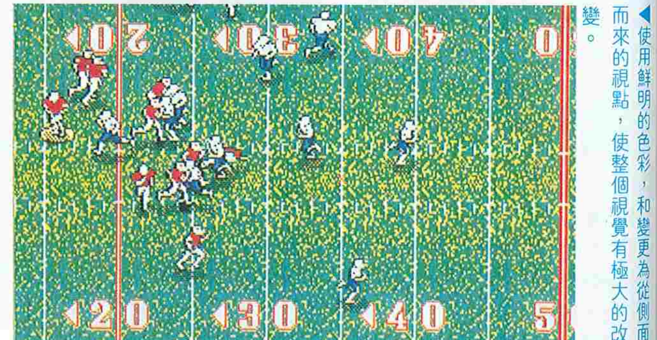


▶去年3月發售的正宗美足遊戲。

JOHNMADA NFOOTBALL



◀海外獲得高評價的MD用軟體。



◀使用鮮明的色彩，和變更為從側面而來的視點，使整個視覺有極大的改變。



▶遊戲的設定畫面。有多種遊戲與不同的隊伍設定可供選擇。



ROM 2M

92' 世界杯足球

テクモワールドカップ92'

英文名稱	TECMO WORLD CUP'92		
參考書籍			
製作廠商	SINS	原作廠商	TECMO
發售日期	92.1.31	日幣價格	¥6,200



操作簡單的足球遊戲

玩家從24支隊伍中選1支隊伍，和實力相當的強豪不斷作戰，以獲得世界杯最後的勝利為目的。和電腦對戰為1P模式，和朋友對戰則為2P模式，但主要還是標題的世界杯足球模式。必須熟悉各種指令的操作說明！



▶這就是標題畫面。迫力十足的標題「92'」，帥啊！

向世界挑戰

接著說世界杯足球賽模式。同樣選擇1支隊伍。出場的24個國家，每4隊為1組，共分成6組。在各自進行全體競賽，其中勝點最多的前16支隊伍，可參加決賽。也就是說，這16支隊伍正朝向世界第一而戰。

比賽採公式戰，45分鐘為半場。勝負不分，打成平手時，再進行PK戰。如果輸了，這一場就是你結束遊戲的比賽。還是全神凝注地備戰吧！

GROUP LEAGUE

TEAM	1	2	3	POINT
JAPAN				0
AMERICA				0
DEUTSCHLAND				0
SCOTLAND				0

PUSH ANY BUTTON

▲這是每一分組的組合。成績好的隊伍才能參加決賽。

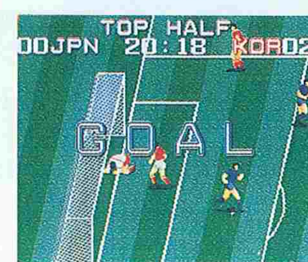
JAPAN	DEUTSCHLAND
ALGERIA	FRANCE
ENGLAND	AMERICA
SOVIET RUSSIA	MOROCCO
BELGIUM	HUNGARY
POLAND	PERU
KOREA	MEXICO
DENMARK	YUGOSLAVIA

PUSH ANY BUTTON

▲這就是進入決賽的淘汰賽。每一隊好像都非泛泛之輩。



▲萬歲！贏了哩！但戰鬥才要開始而已。不要掉以輕心。



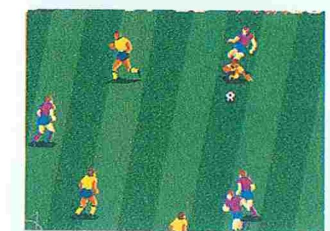
可選擇的球隊有24隊

玩家可選擇的隊伍共有24支，1個人玩時的對戰隊伍，電腦會自動為你決定。每一支隊伍在性格上都有微妙的不同（攻擊主體或小技巧較佳等），盡可能多與幾支球隊比賽，就能抓住對手隊伍的特徵。

也就是說，在世界杯足球賽中，當你獲勝向前推進，對手隊伍也愈強。



▲有各國國旗哩！你全都知道是哪一個的國旗嗎？



▶運用技巧去搶奪對方的球。搶到後，立刻展開反擊，不要客氣。

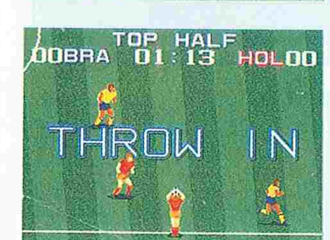


◀面臨敵軍壓陣，運用高超星球技術，閃人！





◀球帶至網前，準備射網得分了。





◀漂亮的射門，先駛到的就得分了。

TOP HALF JPN 30:00 URS KICK OFF



ROM 4M

魔鬼破壞車

ロードブラスターズ

英文名稱	ROAD BLASTERS		
參考書籍	81		
製作廠商	TENGEN	原作廠商	TENGEN
發售日期	92. 2 .28	日幣價格	¥6,800

媲美格鬥競賽的戰鬥賽車遊戲

「魔鬼破壞車」和普通的駕駛射擊遊戲的氣氛稍有不同。說到射擊遊戲，往往只想到取得提高威力的秘寶，不斷將敵人擊倒，但在這個遊戲中，如果未將威力提昇到相當程度，強力的頭目就不會出現，是款不同品味的遊戲。



▲這是遊戲主題畫面。

阻礙去向的各種敵人

遊戲中上場的敵人共有8種。接二連三出現，阻礙玩家的進路。有小嘍囉當然也有強敵。敵人分成3種；用普通武器（雷射砲）就能破壞的敵人；使用秘寶才能破壞的敵人；任何的攻擊都無法破壞的敵人。敵人中偶而會有拿能補給燃料的紅球給你的傢伙，要看準再射擊。



好像在什麼地方看過的車。有時會釋出紅球。



機車流氓。集團出現。很小，所以子彈很難擊中



集團出現在自機後方的小型轎車。簡單說，就是嘍囉



地上砲台。固定在道路旁，一接近就會攻擊。



指揮車。普通武器無法破壞。若集團出動就麻煩了



地雷。若在遠處，很難和車子分辨。不可能破壞。



油。仔細看好像鐵板的樣子。不可能破壞。



浮游機雷。飄浮在道路上，一碰就會爆炸的討厭障礙。

幫助玩家的4個秘寶

4個支援秘寶，偶而會從突然飛來的支援噴射機上掉落下來。秘寶有攻擊用和防禦用，各有2種種類。

攻擊用有可連續發射的雷射砲烏茲加農砲。還有可破壞畫面上所有敵人的巡弋飛彈。

防禦用的有數秒鐘內使自機速度增加數倍，一定時間中，自機成為無敵狀態的電子盾。

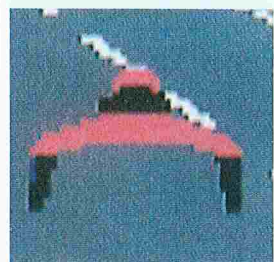


▲他就是傳說的支援噴射機。即使拜託也未必會出現的傢伙



▲使用電子盾後，碰觸到的敵人都會被消滅。

烏茲加農砲



能不斷連射的機關砲

噴射加速器



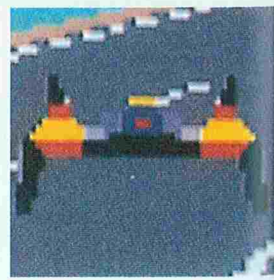
在終點前使用非常有趣哦！

巡弋飛彈

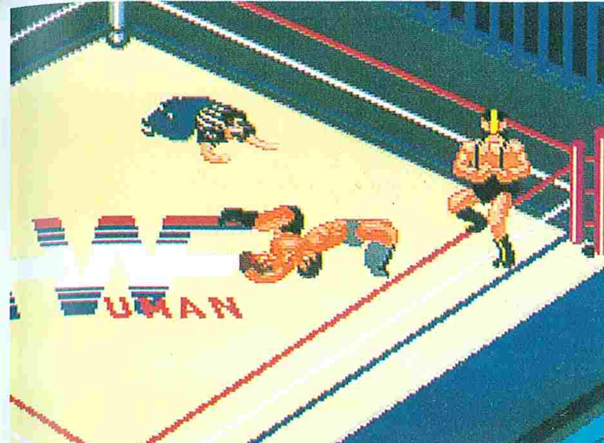


也就是炸彈。能蒸發敵人

電子盾



危險時不要猶豫，拿出來用



ROM 4M

摔角列傳

サンダープロレスリング列傳

英文名稱			
參考書籍	83		
製作廠商	HUMAN	原作廠商	HUMAN
發售日期	92. 3 .27	日幣價格	¥7,400

比賽設定豐富的摔角比賽

曾經於PC　ENGINE版發售過摔角格鬥遊戲的休曼公司，此次設計與傳統劃一界線的獨特遊戲系統，獲得部分電玩迷的好評。施展技法時微妙的時機展開令人毛骨悚然的比賽，是個充滿不同色彩的摔角比賽。MD版承襲了原來的系統，加上新的比賽形式，更能迎合玩家的趣味。



▲由斜上方往下看的摔角比賽。畫面下有計算器顯示。

多模式的摔角格鬥競賽



▲運用各種技巧克敵致勝。



▲也有2對2的雙人摔角。



目前點數　　資格積分



▲比賽後。因對手放棄而獲勝，使資格積分達到52。

比賽結果	畫面顯示	得分
兩肩觸地、對手放棄獲勝	○	5分
違反規則、場外出局獲勝	□	4分
時間到、平局	×	2分

ELIMINATION MODE

這是柔道方式的團體對抗戰。5人組成1隊，每個人依順序出場，以10分決勝負進行淘汰賽。先打倒對手隊伍5人的為勝。兩者皆場外出局時，則2名皆失去資格，交換至下個摔角選手。所以先鋒到大將的組合非常重要。



▲團體對抗賽。可自由組合。

12名摔角選手和必殺技

12名摔角選手擁有破壞力超群的必殺技和得意技。選手照片上方欄中以●記號表得得技，以☆號表必殺技。其他選手也能使用和特定選手得意技相同的技法。但威力較差。

大花形	巴斯達龍牙	橫綱先生	鐵頭王
●制止	●捕獲術	●逆水平手刀劈	●頭腦轟炸
☆延髓斬	☆大車輪踢	☆威力轟炸	☆俯衝擊頭
皇帝健	勝利姜基	紳士王	斯多姆大介
●水車落	●手肘頂人	●跳躍膝擊	●蠍子制止
☆蠍子制止	☆對打策略	☆後降制壓	☆威力撞擊
幪面冥土	拉魯夫・潘撤	幪面颱風	史達・邦巴
●地獄水爆落	● 拉魯夫轟炸	●飛行對打策略	●身體撞人
☆射星壓制	☆肩部轟炸	☆颱風攻擊	☆跳躍壓制



ROM 4M

超級瘋狂賽車

ターボアウトラン

英文名稱	TURBO OUTRUN		
參考書籍	80,81		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92.3.27	日幣價格	¥6,000

享受350km／nr的超級速度快感

曾經在大型電玩版上獲得好評的「超級瘋狂賽車」終於能在mega drive上玩了。若要為不知道這個遊戲的人說明，只能說這個遊戲是做為體感遊戲最受歡迎作品「瘋狂賽車」的續編而做成的電動版作品。

使用 3 個零件提高汽車性能

在賽車的全程，各路線都備有檢查點，而在這個遊戲中，每走完 4 個路線就備有一個大檢查點（印第安那波里、亞特蘭大、奧克拉荷馬 3 個地方）。只要能到達這裡，就可在自己的車上組合提高汽車性能的零件。



◀平安通過第一個檢查點。繼續加油！



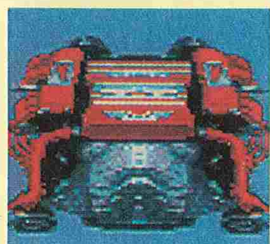
▶組合零件，提高自車的性能。

HI GRIP TIRES



能提高到最高速度。希望安定高速行駛的人應選擇此零件。

HI POWER ENGINE



轉變時可提高緊抓度，提高車子性能應該先從輪子開始吧？

SPECIAL TURBO



水溫不易上昇，可抑制過熱。只有渦輪小子才會選這個吧。

共分15路線，可享受美麗景色

這個遊戲中將全美分成15個路線。行駛在可稱為橫貫大陸的長距離賽車，當然各路線的特色也都不同。有些地方有雪道、沙漠、市街地，甚至在深夜行駛，每條路線的特色都深具特徵。在這裡試著為你介紹從紐約到達拉斯的畫面。行駛中，一邊享受各地的風景和風土吧！





ROM 8M

F1英雄

中嶋悟F1 HERO MD

英文名稱	中嶋悟F 1 HERO MD		
參考書籍	85,88		
製作廠商	VARIE	原作廠商	FOCA
發售日期	92.5.15	日幣價格	¥7,800

92年度Ｆ 1 超級大賽展開

世界性Ｆ 1 方程式大賽中，為奪取年度冠軍的「Ｆ 1 英雄」，以此一目的展開的世界性賽車遊戲。為奪冠軍必須掌握路線狀況、天氣、路面狀態等來設備機器，為了確實得分，以跑完全程為目的的作戰也非常重要，這才稱得上是真正的Ｆ 1 英雄。

六個設備項目

傳動裝置

自動裝置、手動，各有 4 速、7 速。



剛開始用 7 速自排

輪胎

預賽請選擇Ｑ輪胎，決賽時則考慮路線全長衡量一下耐久度。



看看轉彎數後再選擇

引擎

有 3 種引擎。速度愈高的引擎愈缺乏耐久力。傷腦筋。



選擇速度或耐久力

剎車

剎車的有效度可分為 3 階段。可做急遽剎車，耐久力則不高。但可用駕駛技術Gover。



注意。沒有耐久力就需棄權

翼面

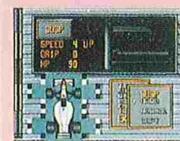
重視最高速或取其轉彎性能加以選擇。總覺得半途而廢是最糟的…。



依路線的形式選擇

車體吊懸裝置

車體吊懸裝置也有 3 種。柔軟。、轉彎性能愈好的車體吊懸裝置，耐久力愈差。



容易損傷的零件

設備外的影響

路線的型式

首先需考慮的是路線的型式。依高速環狀道路或技術性環狀道路的不同，設備也應做大改變。



路線的全長

環狀道路的行走距離有極大的不同。周長較長的環狀道路，應該做重視耐久力的設備。



天氣

晴天或雨天，氣溫高或低，天氣和輪胎的選擇有極大的關係。站在車子盡量不進修護場的方向考慮。

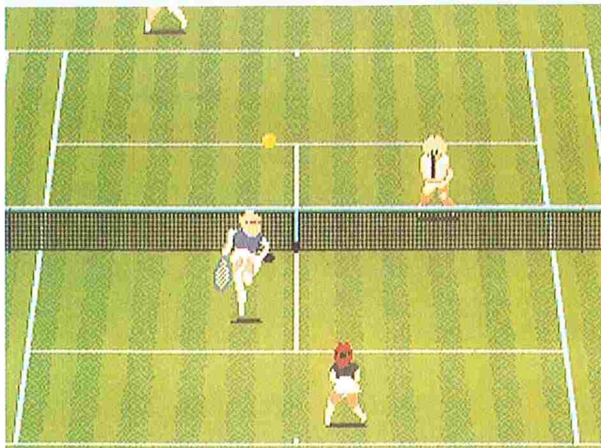


自己的技術

自己的技術和考慮奪得名次時的設備都很重要。應避免危險度高的設備。







ROM 4M

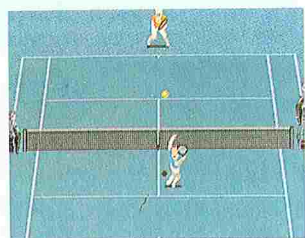
網球公開賽

グランドスラム

英文名稱	GRAND SLAM		
參考書籍			
製作廠商	TELENET JAPAN	原作廠商	SYSTEM SACOM
發售日期	92.6.5	日幣價格	¥6,800

用表演賽磨鍊技巧，再將目標指向淘汰賽優勝！

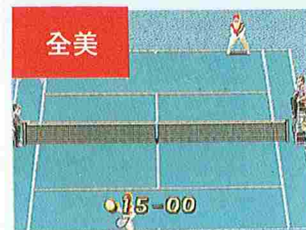
這個遊戲有表演賽、巡迴比賽、訓練、創造選手4種模式。球場有草坪、硬式、泥土3種，當然，打球的種類也有前進旋轉球打法、平球、輕削球、高球等多種。從28名選手中選出自己喜愛的選手，向艱苦的戰鬥前進吧！



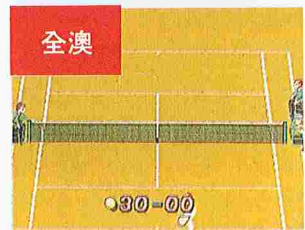
▶遊戲的主畫面還是比賽。

4個大賽中獲勝即達成大滿貫

巡迴賽模式中，轉戰世界4個大賽。4個大賽是指在美國、澳洲、法國、英國舉行的比賽。比賽依全澳、全法、全英、全美的順序進行。全部優勝，就可獲得網球界最高榮譽的大滿貫。



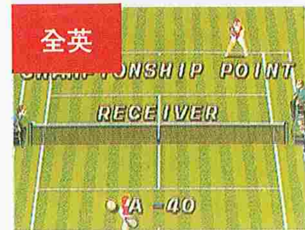
▲全美公開賽中的畫面。



▲硬式球場舉行的澳洲公開賽。



▲法國公開賽是球速慢的泥土地。



▲英國公開賽的別名溫布敦大賽。

用練習模式訓練

訓練模式中，教練會傳球給你，可獲得非常充分的擊球練習。初玩的人可用此模式熟悉打擊。若是上級者，則可變化教練的位置和球的旋轉等，並配合對戰對手做練習。

你是雙打型？還是單打型？

以表演賽模式進行遊戲時，如果是單打，可選擇1P對COM或1P對2P。雙打則可做1P・2P對COM・COM，或1P・COM對2P・COM。



▶這是表演賽的選擇畫面。

▼雙打最重要的是組合。



▲單打比賽中，白熱化的連續對打正持續著…。



創造屬於自己的選手

在創造選手的模式中，可以自己創造選手，參加巡迴賽模式。可詳細設定性別、姓名、膚色，甚至靈活的技巧、球的旋轉等都可加以設定，彷彿玩家的分身。優勝的話就可漸漸提昇等級。



▲這是選手設定畫面。可加上自己喜歡的人名。



▲巡迴賽中獲得大滿貫。為網球界捲起狂風。

ROM 8M

頂尖高爾夫球員

英文名稱	TOP PRO GOLF		
參考書籍			
製作廠商	SOFT VISION	原作廠商	SOFT VISION
發售日期	92.6.19	日幣價格	¥8,800

在被海圍住的18洞展開的熱戰

使用各種技巧和簡單的操作，和世界頂尖的職業好手在被海圍住、甚富起伏的18洞比賽，這就是「TOP PRO GOLF」。距離、風向、綠地的起伏等都必須列入計算，再做正確的擊球。是3D型的高爾夫遊戲。



▲各洞的示範畫面



▶第2天的預賽結束後，20名內便可進入決賽。

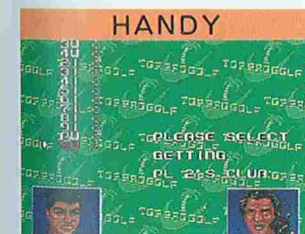


▲通過預賽時就會出現密碼。

共有4種遊戲模式

遊戲模式有4種。「STROKE」是18個洞打完時比分的競賽模式，可1人進行遊戲或與2P對戰。「MATCH」則是與2P或電腦，以1洞決勝負的模式。「HANDY」基本上和「MATCH」相同，但每輸一洞會禁止敗者使用一根球棒，是較嚴苛的模式。「TORNAMENT」則是預賽2天、決賽2天、比賽4天的總得分。預選結束時，若無法進入前20名，就無法進入決賽。

HANDY



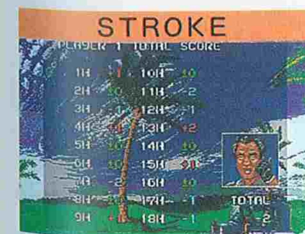
▲每取得1個洞的勝利，就可使對方球桿禁止使用1支。

TORNAMENT



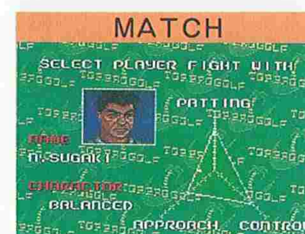
▲比賽預賽2天、決賽2天共4天總成績的模式。

STROKE



▲比賽18洞總成績的模式。成績不好就會被淘汰。

MATCH



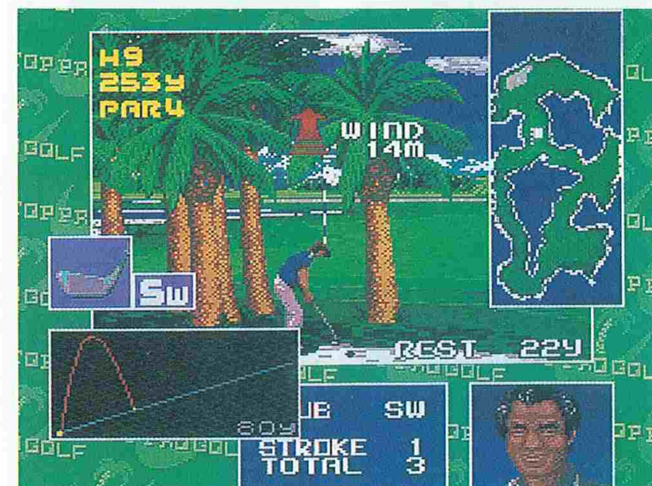
▲對電腦作戰中，因為對對對手而有不同的能力和性格。

瀰漫著南國氣氛的場地

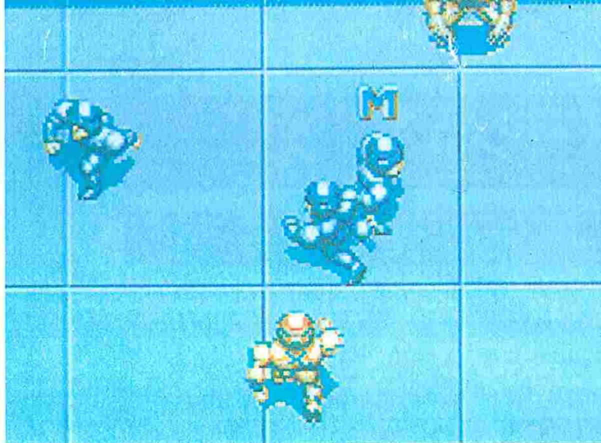
藍空上的流雲，天藍色的海和白色砂濱。設置在這些南國群島上的球場，成為這個遊戲的舞台。每個洞都面臨海洋，沿著海岸全都是障礙。此外也有像護牆般的樹木分佈，雲的飄流也會因為風向改變，呈現各種不同的風景。



▲18個洞全都面海。當然海是水池障礙。



▲在複雜形狀島上的第9洞是這個球場的難關之一。彷彿南國的群樹遮住玩家的視線，很難判定。



ROM 4M

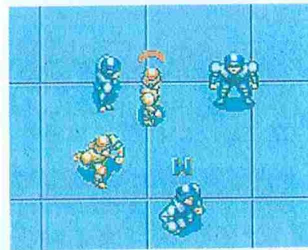
超音球2

スピードボール2

英文名稱	SPEED BALL 2		
參考書籍	87		
製作廠商	CSK 總研	原作廠商	TMAP BROTHERS
發售日期	92.6.19	日幣價格	¥6,800

打倒對手，目標球門的近未來運動

1隊9名選手相互爭奪金屬製的球，進入敵人的球門即得分。是複合冰上曲棍球和手球的運動，但沒有任何複雜的規則和違規行為，可隨意碰撞對手，阻礙敵人，目標朝球門進攻，是屬近未來的運動遊戲



▶情義無用、規則無用的運動遊戲「超音球2」。

在遊戲前提高各選手威力

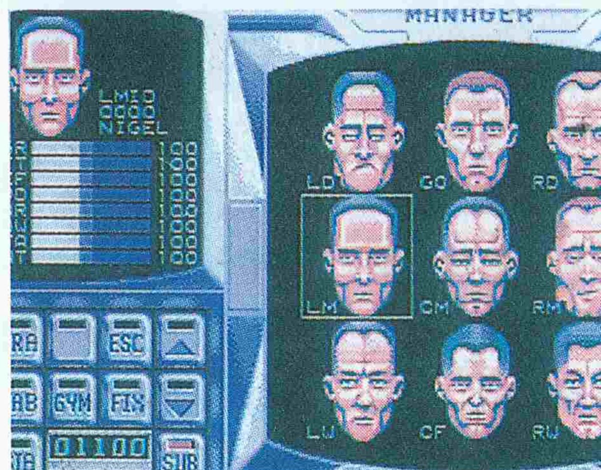
在遊戲之初，可以使玩家操作隊伍的各選手提高威力。力量提昇由8個項目構成，可提高自己喜愛的項目，例如這支隊伍是重視速度的隊伍或具有持久力的隊伍、或具有攻擊力的隊伍等，可配合玩家的喜好形成球隊。



◀在這個畫面，可提高各選手的威力。



◀我方和對手隊伍的能力比較畫面。



◀只要繳契約金，就可做選手的訓練。

不是只有球進球門才得分

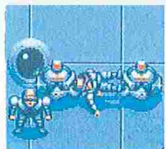
基本規則非常簡單。進行2次90秒的半場，比賽得分。球進敵人的球門可得10分，除此之外，還有很多和得分相關的要素都設置在運動場上，全都比進球門的得分少。但得分卻出乎意料的簡單，可積極朝此方面得分。

得分加倍



當球進燈就會亮，若亮2個燈時，之後再進球得分，分數就會加倍。

打倒



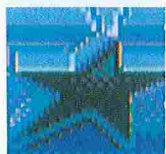
不斷撞擊敵人，使敵人完全無法進行遊戲。打倒就可得10分。

加分燈



為場地中央的燈，只要球一擊中它，每次可得2分。

星形燈



用球擊中星形燈。1個2分，全部5個，可獲得10分的加點。

各種比賽設定

這個遊戲備有豐富的比賽設定。即使是1個人玩，也有戰勝電腦方面所有隊伍的模式、持續至自己戰敗為止的打倒模式、全部16支球隊舉行聯盟戰的聯盟模式。當然也有2人對戰的玩家模式。

練習模式



▲在沒有敵人的狀態下進行遊戲。是練習用模式。

優勝杯模式



▲進行淘汰賽，目標指向榮譽金球的模式。



ROM 8M

火焰闘球兒

炎の闘球児ドッジ弾平

英文名稱	DODGE DANPEI		
參考書籍	91		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92.7.10	日幣價格	¥3,800

超格鬥球技的超級躲避球大賽

受歡迎的卡通人物彈平在球場中展開以1個球為目標的超級躲避球賽。躲避球特有的躲球刺激中，加上格鬥技法的攻擊，成為全新的運動，這就是「格鬥球技超級躲避球」。在這個比賽中，採用對選手設定打擊點的打擊規則。

興奮的超級躲避球遊戲

1隊的選手由內野4人、外野3人共7人構成。遊戲是針對內野的選手投球，用球碰擊對方。內野選手則躲避球，如果抓到球可以反擊。抓到對方射擊的球，立刻射還對方，可以同樣的威力將球擲回。



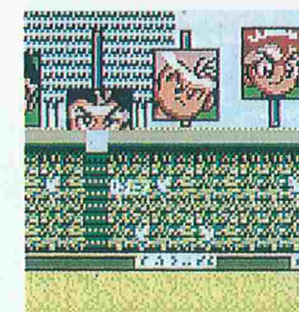
▶跳球。獲得球，決定做先制攻擊。



▲在這個球場上展開超級躲避球的熱烈戰鬥。

熟練格鬥球技與各種模式

遊戲中的各種模式，跟實際的躲避球比賽，自然有些不太一樣的地方，像帶球跑、踏邊線攻擊…其外，玩家還可自行設定人物的數值，創造超級選手。不過無法熟練球技，即使用超級球員，要勇奪勝利，依然是困難重重。



▶可依自己的喜愛，選擇比賽的選手。

各種投球法

一邊跑動、跳躍的投球比站在原地不動的投球更具威力。跳躍時，在適當的時機按下按鈕，可扔出超級投球。從每隊都不同的隊形，可投出強力的投球哦！



▶投擲到對方令人心情愉快。

投球的種類

投球



▲普通的投球。如果能擊中，可真是幸運。

跳躍投球



▲比普通的投球具威力。決定打擊較弱。

超級投球



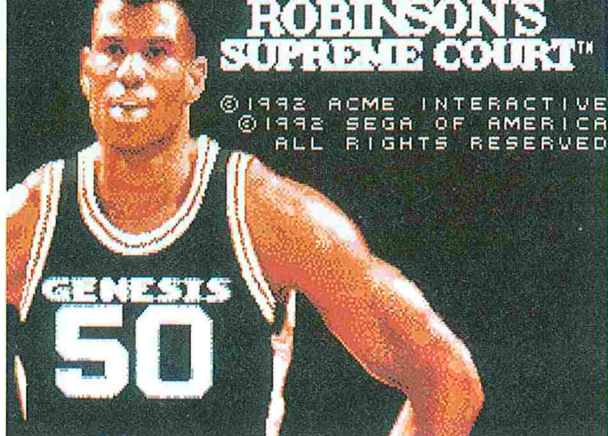
▲這是彈平的超級投球。球上籠罩著火焰。

隊形攻擊



▲隊形依隊伍而不同。威力絕大。





ROM 4M

職業籃球賽

デビッド・ロビンソン バスケットボール

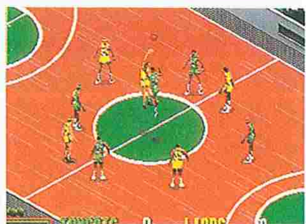
英文名稱	DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT		
參考書籍			
製作廠商	SEGA	原作廠商	ACME INTERACTIVE
發售日期	92. 7. 10	日幣價格	¥4,800

超立體感的籃球遊戲，令人熱血沸騰

這個遊戲可以改變從中線向左右俯視的視點，成為易於看到左右任一籃框的角度。所以能以相同的感覺在任一籃框投籃。選手的動作也彷彿看電視畫面般具有真實感。

自然順暢的動作

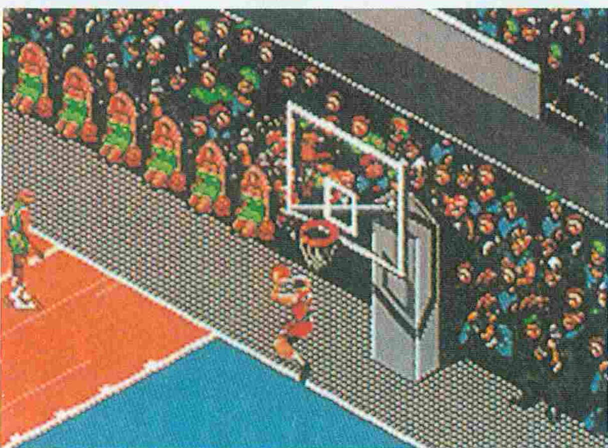
在近來運動遊戲的控制操作日漸複雜化中，這個遊戲的控制操作實在很簡單。但選手的動作非常多樣，能依玩家所想般的動作。投籃也會依狀況改變。此外，選手的移動讓人有跑動的感覺，甚至疲倦的姿勢，都重視出選手細膩的動作。


▲跳球。請注視主角的跳躍姿勢。

精彩漂亮的投籃表現

投籃時，如果不是長投，在稍微勉強的狀態下也經常出手投籃。躲過對方選手的爽快灌籃，選手漂亮的投籃畫面都有一看的價值。比賽無疑是一場投籃合戰。




▲投籃畫面甚具一看的價值。

2種超真實感的比賽模式

淘汰賽

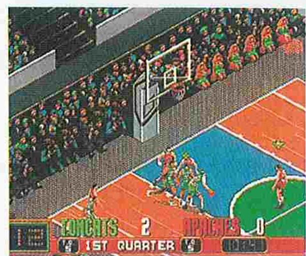
淘汰賽是4支隊伍進行循環賽程的比賽。也可使用密碼接開進行比賽。在比賽終了後的電視傳播畫面出現密碼，所以不要忘了準備MEMO記密碼哦！

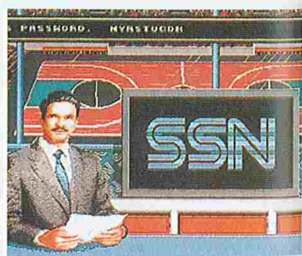
表演賽

表演賽可選擇對2玩家或是對電腦比賽。運動遊戲常有的1玩家和2玩家球場產生的強者須處於較劣條件下比賽的不利條件，因為左右畫面的更替而沒有感覺。


▲表演賽可從對2玩家、對電腦中選擇。


▲OPTIONS畫面，在這裡可選擇淘汰賽。


▲和朋友們的對戰，無疑是非常熱烈的。



▲遊戲設定後，電視畫面出現密碼。

ROM 8M+B

超級摩納哥大賽II

スーパーモナコGPII

英文名稱	AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GPII		
參考書籍			
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92. 7 .17	日幣價格	¥7,800

賽車風雲中最真實感的世紀大賽

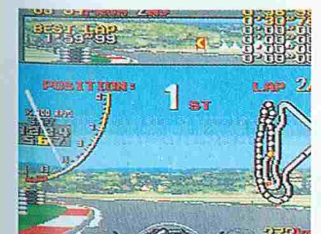
超真實感的3D視點賽車遊戲「超級摩納哥大賽」的續篇上場了。這個作品加上賽車界大明星愛魯頓・塞那的監修，成為比前作更具真實感的作品，除此之外，也加上新的模式。


▲3D賽車遊戲的名作在升格後回來了。


▲比賽的緊張感一點也不變。

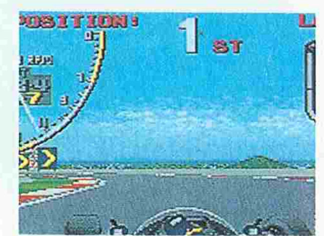
熟練基本操作

我們先舉出幾個比賽開始時的注意點。首先是絕對不能超出路線，這是時間漏失的最大原因，只要能不超出路線，就能縮短相當多的時間。除此之外，還有下面幾項注意點。


▲轉角的基本是保持住路線，如果弄錯也不要從外面進來。


▲這一帶載多少輪胎都沒問題。


▲太勉強的話，結果…


▲最重要的還是基本。

行駛中注意點

在這裡為你舉出幾點行車中的注意事項，使你能縮短每一圈的行車時間。

不要漏看標示牌

指示彎路的標示牌。以這個標示牌為標誌，抓住減速等的時機。如果漏看標示牌，也要注意，不要彎不過彎路哦！


▲看到彎路的標示板後，有時也會來不及。


▲注意到標示板，不要忽略了敵車。



▲可惜，前作的美女沒再出現！

走內側

為什麼要走內側？因為它的距離比外側短一點點，能縮短零點數秒的時間。而零點數秒的差距就可以決勝負了。


▲為了走最短距離，盡可能沿著內側走。

▶靠內側走，但不要太近，以免出線。

不要使用剎車

轉角等必須減速時不要使用剎車，只用換檔減速。如此做引擎的旋轉數不減，減速後可立刻加速。


▲減速使用換檔是絕對合理。

▶用換檔減速，如果提高速度時還要花很多時間就沒辦法了。



ROM 4M

巴賽隆納奧運

オリンピックゴールド

英文名稱	OLYMPIC GOLD		
參考書籍	91		
製作廠商	SEGA	原作廠商	COOB'92
發售日期	92.7.24	日幣價格	¥4,800

連續敲打按鈕目標指向奧運金牌

此一遊戲是根據92年的巴塞隆納奧運的運動遊戲所設計。這個遊戲必須連續敲打按鈕使選手或跑或跳，可以說是鍛鍊手指肌肉的真正運動遊戲。遊戲共有 7 種，100m短跑，110m跨欄・擲鍊球・200m競泳・撐竿跳・箭術・跳水。

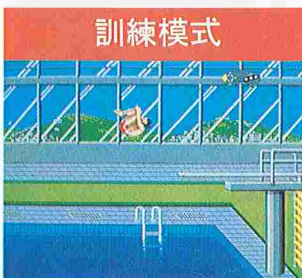


▶100m短跑的起跑點。等待信號，準備連打起跑。

享受 3 種模式的樂趣

備有 3 種模式。先在訓練模式中充分練習吧！右上表示連打的速度和押法的標準。等練習充分後，再朝向奧運模式。在這個迷你奧運中，可選擇數種喜歡的項目。全奧運模式是在所有的項目中對戰。進入前 3 名就可獲得各種獎牌。

訓練模式



▲右上方有說明操作方式。

迷你奧林匹克



▲選擇數個項目奪取獎牌。

全奧林匹克



◀參加7種競技。

以連打的速度決勝負

雖然說是連打，只會一味敲按鈕的人卻未必能獲勝。為什麼呢？因為這是A鈕和B鈕交互押下式的連打。所以運動員必須堂堂正正地向勝敗挑戰。但在箭術和跳水卻不使用連打。箭術是掌握按鈕押下的時機，跳水則是以操作的敏捷度決勝負。



▲游泳時若連打過度，可能會發生體力不足的情形哦！

最多可 4 個人玩

這個遊戲最多可 4 個人同時參加。在選擇畫面選擇各自喜歡的選手，在這名選手名字上付加檢查記錄，就可參加競爭。基本上遊戲像似一個人在玩，但依項目的不同，有些項目沒有決賽，也有些項目只要根據 1 次比賽的成績就能決定勝負。和朋友們做個熱戰吧！

▶參加比賽的選手名字，國籍也能由自己決定。





▲真強！日本隊竟然獨占了金・銀・銅牌，這是否有點……

ROM 4M

熱血足球

熱血高校ドッジボール部サッカー編

英文名稱			
參考書籍	92		
製作廠商	PAL SOFT	原作廠商	TECHNOS JAPAN
發售日期	92.8.7	日幣價格	¥8,800

組合進行非常重要的足球賽

這個遊戲中，能夠操作的只有自己的角色，對其他同伴可發出傳球等指令使其動作。

藉著MD版的新要素「運氣」，能使用 9 種必殺射門和 4 種必殺剷球和碰撞，使比賽更白熱化。



▲用運氣奪得勝利。

就看你的運氣好不好？

攻擊時和防禦時的變化操作

首先，在比賽前決定位置時，先決定自己操作的角色。然後在作戰時間中決定攻擊、防守作戰，比賽就開始了。在比賽中，能直接操作的只有自己這個角色，其他成員都是發出指示形。被指示的球員，會忠實遵從已決定好作戰時間的作戰行動。發出指令的方法也是用操作自己角色相同的按鈕。A按鈕是射門，C按鈕是傳球，B按鈕是積存運氣。防禦時，A按鈕是剷球，C按鈕則改變成碰撞。

務必有效掌控！



▲做為比賽前指示基本的作戰會議。



▲位運氣的多少，而有不同的射門。



▲積存運氣，爆發必殺射門！

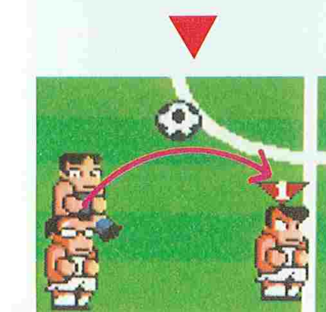


◀運氣爆發過頭的結果。





▲剷球成功。



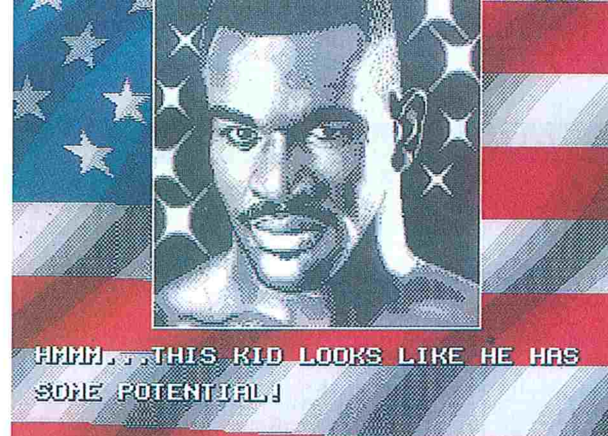
▲同伴傳來的球。

掌握攻擊秘訣

	攻擊（我方隊伍持球）
角色的操作	射門／迎空射門 積存運氣 傳球／正面傳球
對同伴的指示	要求射門 要求傳球
按鈕操作方法	防守（敵方隊伍持球）
A按鈕 B按鈕 C按鈕	剷球 積存運氣 碰撞
A按鈕 C按鈕	要求剷球 要求碰撞

STG ACT RPG SLG AVG SPG PZG

ROM 4M



蠻牛
ホリーフィールド ボクシング

英文名稱			
參考書籍	97		
製作廠商	SEGA	原作廠商	ACME INTERACTIVE
發售日期	92.10.30	日幣價格	¥7,800

以ＴＶ傳播感覺展開的拳擊遊戲

比賽中，主畫面上通常顯示１Ｐ側向左，２Ｐ側向右。攝影機轉動追隨拳擊手的動作，可以ＴＶ傳播的感覺體會此遊戲。

２個按鈕成為左右手

基本操作，Ａ按鈕是左拳，Ｃ按鈕是右拳，Ｂ按鈕是防衛。組合這些方向鈕的左右，可打出直拳、短鈎拳、上擊３種拳法。此外，也可上下上體而分別攻擊對方的臉部和身體。這些按鈕設定在選擇畫面可以變更。

短鈎拳



▲彎曲手腕，從旁邊揮拳。比直拳更具威力。

直擊



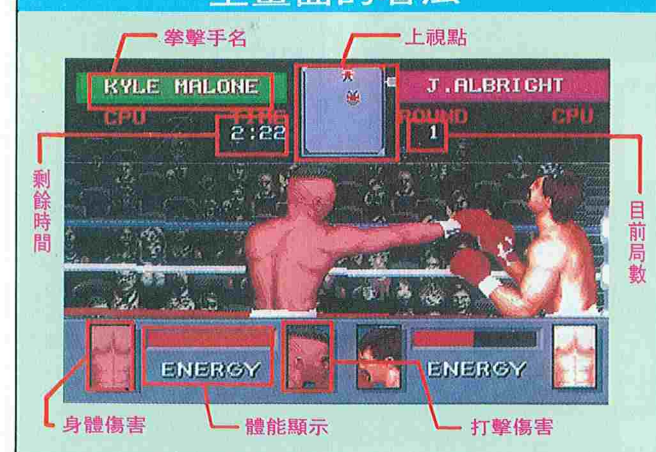
▲從正面出拳打擊對手。要稍微離開才打得到。

上擊



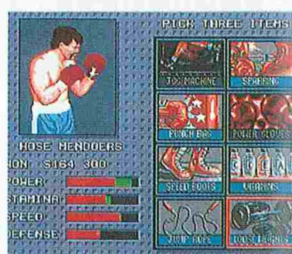
▲由正下方向上揮出，打擊對方的下顎的拳。

主畫面的看法



比賽結束接受訓練

比賽結束後，可使用訓練秘寶提高拳擊手的參數。秘寶種類多達20種，但在１次的訓練中顯示出來的有８種。比賽勝利時從其中選２～３個，失敗時選擇１個，可提高能力。下表為你介紹其中的幾個。



▶提高參數

主要的訓練秘寶



只能提高威力。效果是全秘寶中最大。



可提高體力、速度。效果較小。



唯一可提高所有參數的秘寶。



只能提高防禦力。效果大。



可提高速度、防禦力。



可提高威力、體力、速度。

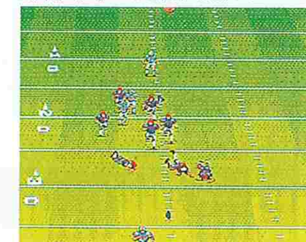
ROM 4M

實戰美足
プロフットボール

英文名稱	FOOT BALL		
參考書籍	100		
製作廠商	EA VICTOR	原作廠商	ELECTRONIC ARTS
發售日期	92.11.20	日幣價格	¥6,800

忠實模擬美式足球的正派運動遊戲

「實戰美足」是由GENESIS發售的「JOHN MADDEN FOOT BOLL」的移植版。約翰・馬丁是全美美式足球的解說者，為當地相當有名的人物。遊戲內容忠實模擬美式足球，重現隊形，是非常有真實感的遊戲。而且可自由變更模式和設定，即使是對美式足球規則不甚了解的人也可以玩。它也能２人同時對戰，或成為夥伴，尤其是２Ｐ對戰中的戰略等，更使人熱衷。

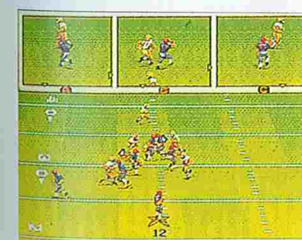


▲動作細膩，非常真實。

遊戲中的操作

遊戲中，攻擊時的操作必須有２種操作。那就是跑步和傳球，多少有些不同。按Ｃ按鈕投擲後，先用跑步操作，Ｃ按鈕為搶跑，Ｂ為回轉，Ａ為撲告對方將其扭倒。在傳球操作中，再押一次Ｃ按鈕，會出現３個視窗，只要按下想投擲到Ａ、Ｂ、Ｃ任一場所的按鈕就會投擲至該處。傳球後的操作不要變更成跑步操作。

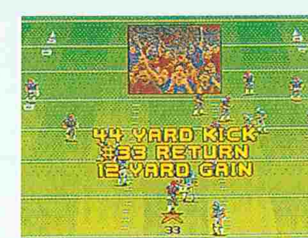
▼巧妙地躲閃！是得分的關鍵。







▲立體示圖的美麗球場，使人心情開朗。



▲熱情的觀察呼聲，十分具有臨場感。

可自由變更多種模式

這個遊戲大致上來說，是由下面４個遊戲模式形成，可自由選擇進行遊戲。主要模式是NEW PLAYOFF，在這個模式中獲勝，最後目標就是全美冠軍。



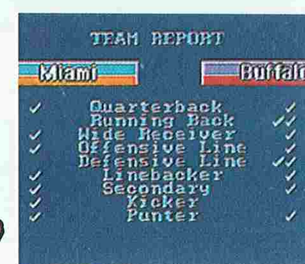
◀每個人都想選自己喜歡的選手。

遊戲模式	
PRE SEASON	這個模式是練習用模式。越位之外的犯規不被採行。而且也不使用45秒的Play Clock，所以可慢慢、安心地玩。
REGULAR SEASON	這個模式依正式戰的規則進行１場比賽。也就是類似表演賽的比賽。在PRE SEASON中練習後，可試著用此模式戰鬥。
NEW PLAYOFF	這是組合淘汰賽，在決賽中出戰聯盟的模式。最終目標則是全美霸主的地位。也可使用密碼使比賽繼續。
ONE TOUCHDWN	這是先觸地得分者為勝的縮短模式。時間短，如果不能平局，就無法逆轉，所以在想分黑白的２Ｐ對戰中最為理想。

其他的模式

這個遊戲，除了可２人對戰外，也可２人合力進行遊戲。合力進行遊戲就是１玩家和２玩家操縱相同隊伍，合力作戰。如果不是很有默契的同伴，要贏就難了！





▲２人進行遊戲也很熱烈哦。

ROM 4M

職業冰上曲棍球

プロホッケー



英文名稱			
參考書籍	99		
製作廠商	EA VICTOR	原作廠商	ELECTRONIC ARTS
發售日期	92.11.20	日幣價格	¥6,800

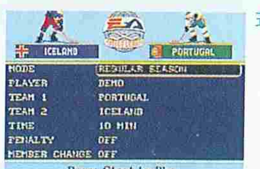
流利的溜冰中表現選手細膩動作的妙技

MD版首次出現的冰上曲棍球遊戲就是這個「職業冰上曲棍球」。遊戲的特徵是流利的溜冰和選手細膩的動作。尤其是在溜冰中，充分表現出無法突然停止的溜冰特性。


◀流利的溜冰感覺

自由設定數個模式

這個遊戲的目的，是從全世界共22個國家的球隊中選擇1支隊伍，來爭取世界冠軍。準備多種模式，可做各種組合享受各種遊戲方法的樂趣。


◀準備各種不同模式

REGULAR SEASONS

這個模式是只作戰一次的模式。就其他的遊戲來說，相當於表演賽。初玩者可用此模式做練習，直到習慣為止。


◀在這個模式中先做練習

NEW PLAYOFFS

這是以淘汰賽形式爭取勝利的模式。每戰勝1次，就能向上位挑戰。在不斷練習後，再使用此模式將目標指向優勝吧！可使用密碼使遊戲繼續。


▲在淘汰賽中連戰連勝

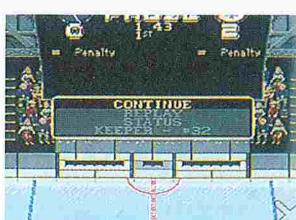
BEST 7

這是採用淘汰賽形式，在最多7場比賽的同一編組中，先獲得4勝就能向上位前進。也同樣能使用密碼使遊戲繼續。


◀注意中途經過

其他選擇

較細部分，能設定比賽時間、是否違規、有無守門員等。除了可2人對戰外，也能協力進行遊戲。依從1990年到1991年的取材設定球隊和選手們的強度等。


▲請設定容易玩的模式

簡單的規則加上單純的操作

簡單說明冰上曲棍球的規則，就是使用球棍操縱冰球，將冰球打進對方的球門。這個遊戲甚至包含有細密的規則，是根據NHL（國際冰上曲棍球聯盟）。操作時，以方向鈕操縱選手，C按鈕為擊球或撞碰，B按鈕為人員的變更或暫停，A按鈕則為持球。此外，C按鈕若長時間押著則為強力擊球，也就是大擊球。


◀向球門得分
◀使用NHL的規則


▲違規或亂鬥等，就會進入這個罰球區中

ROM 8M

荒野機車賽

ロード・ラッシュ

英文名稱	ROAD RASH		
參考書籍	99		
製作廠商	EA VICTOR	原作廠商	ELECTRONIC ARTS
發售日期	92.11.20	日幣價格	¥7,800

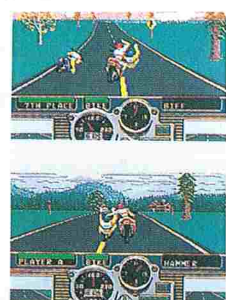
突破速度極限的戰鬥機車賽

這個遊戲可從1個舞台中的5條路線，任選自己喜歡的路線賽車，走完全程，若能進入前4名，便可向下個等級一即下個舞台前進。最高等級到5，全部共25條路線。路線中有十字路口，也有對向來車。警察也是玩家的阻礙哦！



球棒攻擊

攻擊中最厲害的就是球棒攻擊。球棒並不是本來擁有的，而是從敵人處奪取的。奪取方法是接近持有球棒的敵人，然後按下C按鈕。球棒的破壞力非常大，奪得後盡量揮動，粗暴地攻擊吧！


◀適時奪取對方持有的球棒，再攻擊對方。用力敲。

趕走阻撓者！

對阻撓者的攻擊方法除了用身體撞擊等造成的車輛靠邊行駛外，也能組合方向按鈕和C按鈕，使用拳擊和踢人等。將那些妨礙的傢伙趕走吧！


▶只攻擊造成阻礙的東西。

拳擊

按下C按鈕，就會不斷揮拳。主要使用於被敵車包圍時，或是奪取球棒時。


▶拳擊攻擊是基本技的1種。

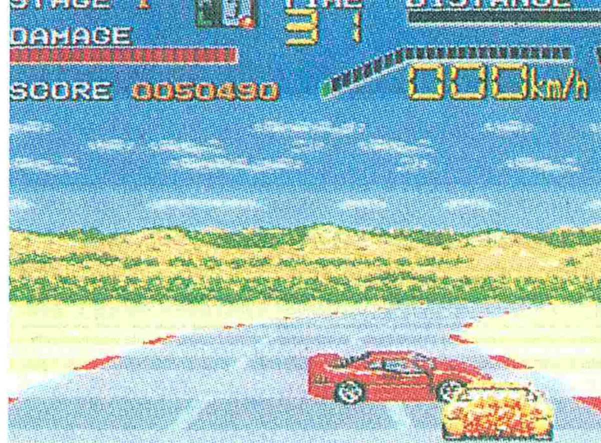
裡拳、踢腳

使用C按鈕和方向鈕，可以向上揮出裡拳，向下踢腳。兩者皆可貯存，使用於一擊必殺時。


▶搞定！用一擊必殺攻擊對方！

只有擊敵人，才能奪取冠軍

存錢買新車	這個遊戲中，只要出賽就能獲得獎金。將獎金存起來，慢慢換購好的機車，向目標指向上位吧！
SHURIKEN400	BANZA1750
好操作，但馬力不足。保持速度非常重要。	把手輕，高旋轉高馬力。保持高旋轉。
SHURIKEN1000	PANDA750
速度驚人，但轉彎不佳。彎路需注意。	大V4mid range為高馬力。操作也相當順手。
PANDA600	KAMIKAZE750
全能機車。操作良好，但馬力稍不足。	把手稍重，但中旋轉有力，相當良好。
FERRUC1850	DIABL1000
雙V，轉距強力。操作一流，問題是它的信賴性。	噴射燃料的超大馬力。完美的義大利製。



ROM 4M

超級追踪HQ

スーパーH.Q

英文名稱	SUPER H.Q		
參考書籍	95		
製作廠商	TAITO	原作廠商	TAITO
發售日期	92.10.23	日幣價格	¥6,800

追蹤犯人的汽車追捕遊戲

於1988年發表的「追蹤H.Q.」大型電玩，此次終於移植到MD版上了。此款遊戲是3D視點的駕駛遊戲，但目的卻不是像賽車般迅速飛馳。遊戲的目的是扮演警察，駕駛高性能的車追蹤逃走犯人的車，是款不同風格的駕駛遊戲。



▶前半是追蹤犯人的車，後半是車輛的相互撞擊。

有三種車可供選擇

只有MD版有的新要素是，玩家可以從3種車中任選一輛。車種有跑車、4WD、卡車3種。速度、馬力、重量和車子的性能可各別設定。



◀車子的選擇畫面。可依每個舞台改變。

速度、威力、加速都有不同的3車種

3車種的各項性能都不相同。跑車的速度和加速力較佳，卡車較具威力。4WD則具有居於其他2車種中間的性能。

4WD



速度和威力均衡的車。對初玩者來說，可能較容易駕駛。

跑車



▲他的最高速度可達330km，速度特優。缺點是欠缺破壞力。

卡車



▲具破壞力但速度慢。如果不習慣，還是不要使用它比較好。

妨礙行駛的障礙物

道路上散置者各種障礙物。最多的是一般行駛的車子，樹木、鐵柱、草叢、石頭、也都是障礙行駛的雜物。

路上的障礙物



▲超過道路，撞上路肩的樹等，車子就會停止不動

路肩的障礙物



▲放置路中的障礙，此外還有一般車子及砂石。

犯人的車



▲犯人逃走時，有時也會發出攻擊

幫助犯人的直昇機



▲直昇機為了幫助犯人逃走而攻擊我車。





ROM 8M

F1英雄賽車手

中嶋悟F1スーパーライセンス

英文名稱	中嶋悟F1 SUPER LICENSE		
參考書籍	101		
製作廠商	VARIE	原作廠商	FOCA
發售日期	92.12.11	日幣價格	¥9,000

俯視型全方向捲軸的刺激賽車

這個遊戲是從正上方俯視環狀道路的賽車遊戲。畫面可向上下左右任何方向捲動，但不管賽車想朝向何處，方向盤的操作都不變。也就是說，畫面會向賽車面對的方向捲動。

實際的16支隊伍和32名賽車手

在獲得FOCA和簽定遊戲許可契約的富士電視台的許諾之下，16支隊伍、32名賽車選手都以真名上場。玩家可從下表中選出1支隊伍、1個賽車手參加比賽。

隊　名	車身顏色	駕駛姓名
邁克拉連本田		洗拿、貝魯卡
提雷魯雷米克		路易耶魯、查理斯
威利阿姆斯ＧＰ		馬修魯、巴多雷
蒙他雷幸克		波魯、比爾
福德瓦克		米克雷、鈴木
羅塔斯提姆		米卡、哈巴德
佛多米塔魯		卡沙、塔爾克內
馬奇Ｆ１		卡魯、波魯
貝那東佛米納		米亞耶魯、馬汀
史庫迪里亞		雷多、馬魯提尼
米亞諾提		巴魯拉、強尼
利傑		迪耶利、科馬斯
史塔迪里亞		阿雷基、卡波林
米其林		卡斯、岡山
捷塔ＧＰ		摩迪那、塔多利
阿德雷亞		摩雷諾、貝里

傳統的操作系統良好

在選擇畫面上選擇操作型態，基本上，方向按鈕的左右是方向盤，下下為換檔。A～C按鈕為加速器、剎車、超車。此外，換檔可從6速手排和自排換檔中選擇。



◀在選擇畫面上，可改變操作型式。

以GP為主的3個模式

遊戲模式有3種。出賽16場，爭取冠軍的GP模式。只選擇1戰參賽的SPOT模式。還有可在自己喜歡的路線上反覆練習的TEST模式。用RECORD，可以看到各路線最好的成績。



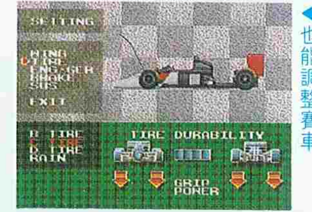
▲中鳥悟為你解說路線的特徵和設備的重點



▲共有16條路線。在GP模式中，它的順序和真實情況相同

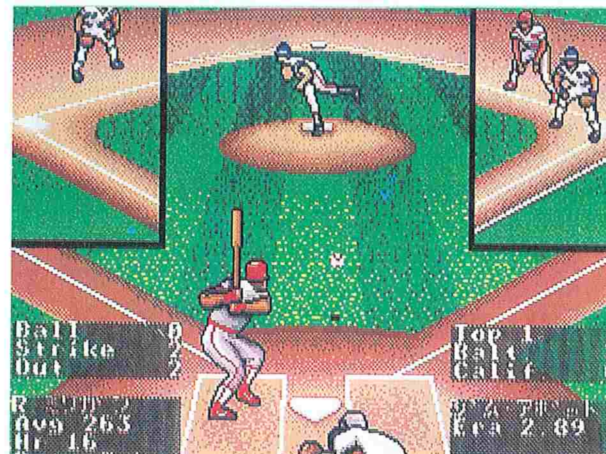


◀3種遊戲模式和RECORD的選擇畫面



◀也能調整賽車





ROM 8M

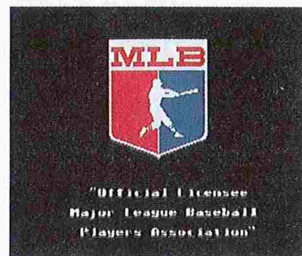
RBI4棒球

R.B.I.4ベースボール ピンボール

英文名稱			
參考書籍	101		
製作廠商	TENGEN	原作廠商	ATARI GAMES
發售日期	92.12.18	日幣價格	¥7,800

爽快的大聯盟棒球，以實名進行遊戲

這個遊戲是從GENESIS版移植過來的，是一款也可用日語表達訊息的棒球遊戲。遊戲畫面的構成也是日本棒球遊戲常用的型式。上場的選手、球團全都使用真名。因為是棒球發源地美國的遊戲，所以打擊的真實感特別驚人。

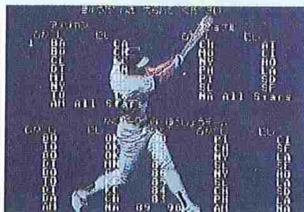


▶標題畫面時出現的這個記號，是MLB公認的記號。

有64支球隊、28個球場資料

這個遊戲中上場的選手名、球團名都使用MLB公認的真名。遊戲中選擇的球團是'91年度A聯盟、N聯盟的所有球團。然後還擁有'89～'91年度兩聯盟的明星隊，'83～'90年度兩聯盟東西地區的優勝隊伍，總數多達64支隊伍。而且備有28個球場。

球隊資料



▲球隊總數64。以'91年度的資料為主，也有各年度的優勝隊伍。

▲也可進行A聯盟和N聯盟的明星賽。

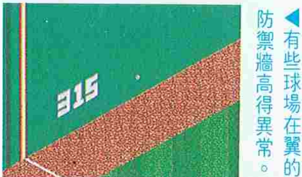


▲選手名都用真名，有名的選手一目瞭然。

球場資料



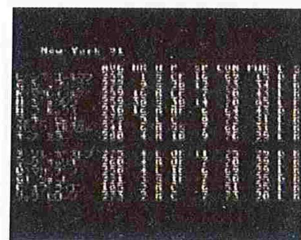
▲在選擇畫面做選擇。



◀有些球場在翼的防禦牆高得異常。

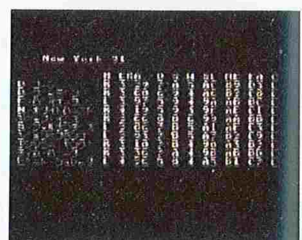
選手資料

▶可以看到選手資料。



▲連後補選手在內，共有14名野手的資料。

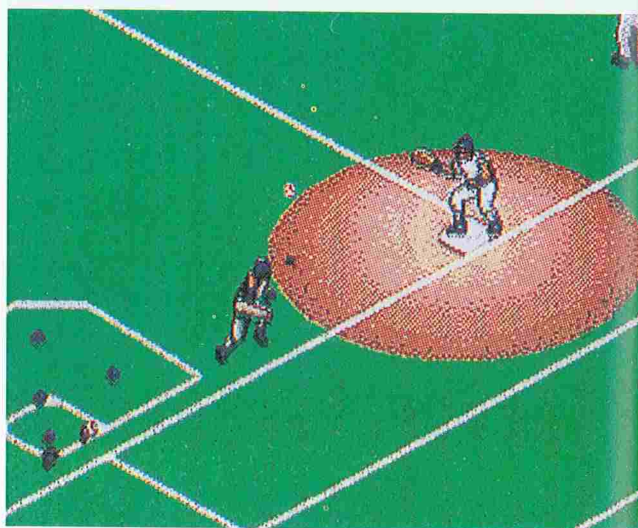




▲換面就能看到投手的資料。

以捕手後方攔球網為視點

遊戲畫面是從捕手後方攔球網中段附近視點，向下俯視球場。球擊出時的守備、跑壘畫面是以球為中心的捲軸。還有在守備、跑壘畫面左下方，會有顯示跑者和內外野手位置的視窗。



▲守備、跑壘畫面是以球為中心的捲軸。



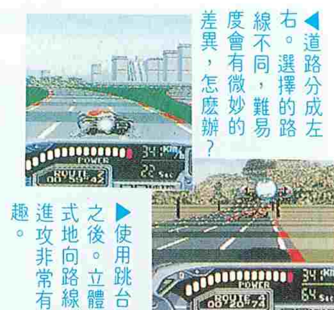
衝鋒飛車

アウトラン2019

英文名稱	OUTRUN 2019		
參考書籍	93,100		
製作廠商	SIMS	原作廠商	SIMS
發售日期	92.12.25	日幣價格	¥8,800

不斷奔馳在分岔的道路

沒有任何細密的規則。玩家只要一味地在道路上不斷飛馳就可以了。路線不但有向左右的大轉彎，也有非常大的上下起伏，甚至有上下分岐的路線。所以也可使用跳躍台，或使用飛渡上下路線的技巧。路線有數個分岐，依選擇的路線，背景也有相當大的不同，甚具魅力。



◀道路分成左右。選擇的路線不同，難易度會有微妙的差異，怎麼辦？

▶使用跳台之後。立體式地向路線進攻非常有趣。

▲各舞台都有數個分岐點。舞台有5個像這樣的路線。



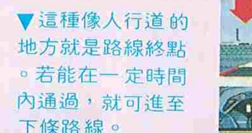
▲破天荒！隧道內路面上下左右劇烈起伏。還好吧！

遊戲的流程

如果在限制時間內走完各路線，時間就會延長，追加至下一次競賽中。只要走完規定的路線，舞台就結束了。



◀舞台從隧道中開始。不斷接近的美麗背景極具真實感。到遠處還是看得到。



▼這種像人行道的地方就是路線終點。若能在一定時間內通過，就可進至下條路線。



◀若能在時間內走完舞台的路線，就可過關。車子已經跑遠了。

沿線選擇要注重安全性還是力求勝負逆轉？

走過立體立叉之下方。距離雖然長，但若考慮安全第一，這條路線是最好的。

▼行駛地面較安全。即使衝出道路也不會損失太多時間。





分開成上下路時，走上面可縮短時間，當然危險也比較多。真是不易決定。





▲可能不容易看出目前是奔馳在高架道路上。飛出道路就會像右圖一樣…。



◀在標題畫面上，可以看到以往前五名的時間記錄。

STG ACT RPG SLG AVG SPG PZG



ROM 8M

夢幻籃球隊

ドリームチームUSA

英文名稱	BASKER BALL		
參考書籍	102		
製作廠商	EA VICTOR	原作廠商	ELECTRONICARTS
發售日期	92.12.26	日幣價格	¥7,800

照亮巴塞隆納的夢幻籃球隊再現

魔術強森、邁克喬丹、派屈克・尤恩等征戰巴塞隆納的夢幻籃球隊回來了。不只所有的選手都用實名上場，他們的動作也都是依實際資料做成的哦！



▲跳球開始比賽。

可做細部設定的表演賽

表演賽以單場比賽的形式進行。可在選擇畫面上詳細設定遊戲人數、難易度、遊戲模式、比賽時間等。



▲可設定比賽模式、玩家人數、等級、比賽時間等。



▲依等級的不同，裁判的嚴厲度也不同。

▶單人與COM對戰。操作腳底有白星的選手。

2人協力模式



▲1P、2P的合力遊戲。

雙人對戰模式



▲與2P的對戰。白星為1P玩家。?星為2P的玩家。

Arcade和Simulation的不同…

在表演賽中，可選擇2種遊戲模式。Arcade中，球員不會疲勞也不會違規下場。但在Simulation中，選手會因為時間和運動量而感到疲勞，疲勞到達顛峰時很容易發生失誤。所以必須更換球員，使之恢復疲勞。淘汰賽一定採用Simulation模式。

YER STATISTICS

POS.	NO.	HT.	FOULS	FTG
F	11	6' 9"	0	2
F	14	6' 6"	0	2
C	6	7' 0"	0	2
G	15	6' 9"	0	2
G	9	6' 6"	0	2
F	7	6' 9"	0	4
G	10	6' 7"	0	4
F	4	6' 11"	0	4
F	13	6' 7"	0	4
F	8	6' 7"	0	4
C	5	7' 1"	0	4
G	12	6' 1"	0	4

▲仔細檢查選手的體力。

夢幻籃球隊ＶＳ世界的強隊

遊戲的形式有表演賽和陶汰賽兩種。包含夢幻球隊在內，共有世界各國選拔的14個隊伍爭取霸權。其中最強的還是美國的夢幻球隊。



◀比賽前是各國國歌演奏和介紹。

◀從世界14支隊伍中選擇1支球隊。



▶比賽中，也有國旗顯示。

淘汰賽是前往金牌之路

淘汰賽形式是對COM戰的形式，分為預賽・決賽。在預賽中進入前4名才能進入決賽。決賽由8支隊伍以淘汰方式進行。



◀淘汰賽的設定不可變更。



◀預賽的勝負表。4名內才能進入決賽。

ROM 8M

狂野泰國拳

ザ・キックボクシング

英文名稱	THE KICK BOXING		
參考書籍	102		
製作廠商	MICRO WORLD	原作廠商	MICRO WORLD
發售日期	93. 1 .29	日幣價格	¥8,500

技巧豐富動作真實的格鬥動作遊戲

從50種以上的技巧中，組合各種不同技巧的格鬥遊戲。藉必殺技的使用、與敵人的戰鬥、提高等級等，以獲得最終目的的世界冠軍帶。窮究各種技法，以獲得光榮的世界冠軍帶吧！

▶橫視點型的狂野泰國拳遊戲



可選擇的技法超過50種

玩家可選擇的基本技有55種，必殺技3種，共58種。基本技法，手技分為上段、中段，足技分為上段、中段、下段。

必殺技有3連續拳擊、3連踢、2連續跳躍回踢。都是強力的技法，但1局中只能使用3次。



▲霹！上段迴遊踢爆炸！



▲然後是下段迴旋踢。看招！

部分技技法

從50種以上的技法中，各選出手技的上段、中段，足技的上段、中段、下段加以介紹。除此之外、還有腳後跟落地、上擊等多種技法。

足技上段

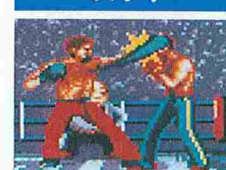
旋轉踢



在空中跳起旋轉身體，順勢踢對方的臉。

手技上段

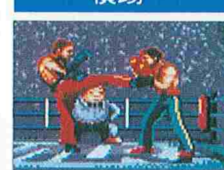
反手拳



遊轉身體用手背毆打對方的後頭部和臉。

足技中段

橫踢



從低打點踢接近的對手身體。

手技中段

直拳



曲身用拳頭突擊對方身體。

足技下段

旋轉掃腿



旋轉一次後掃對方的腿。可使對方跌倒。

以觀衆視點來看的比賽會場

玩家的視點在場地前排觀衆席的後方。也就是處在觀衆立場仰看拳擊場的構成畫面。畫面上也顯示出局數、角色的持久力。

A 必殺技燈

表示1局中能使用的必殺技剩下的次數

B 體力燈

表示角色的體力。燈全熄滅就被判出局了

C 局數顯示

表示目前作戰的局數

D 剩餘時間顯示

用秒顯示目前作戰局數剩餘的時間



ROM 4M

J聯盟足球賽

Jリーグチャンピオン サッカー

英文名稱	J. LEAGUE CHAMPION SOCCER		
參考書籍	104		
製作廠商	GAME ARTS	原作廠商	SHOGAKUKAN PRODUCTION
發售日期	93. 2. 26	日幣價格	¥7,800

熱門話題的J聯盟足球賽在MD開球

剛在93年5月開幕的J聯盟，其公認的軟體，就迅速在MD上上場。隊伍名和選手名都是實名哦！在比賽方面，我們也能看到選手的各種動作和隊形作戰等真實展開的比賽！擁有「動作重播機能」，可以使決定射門瞬間等有名場面重現，是足球迷絕對不能不看的！

▲用簡單的操作，享受職業球員的樂趣。比賽當然會呈白熱化！

▲迅速、慎重地決定目標。

剷球

◀用漂亮的剷球把球奪走。

漂亮抓球

◀守門員會自動動作。

大家一起競賽的聯盟戰

「J聯盟模式」中，最多可由8名玩家參加。可用密碼繼續。

▼10隊進行4局的聯盟戰決定優勝。請引導你喜愛的隊伍奪得優勝吧！

◀電腦之間的比賽，只會顯現結果。

▲先決定參加人數。隊伍則1個人1個人地順序選擇。

選擇隊形！

◀比賽開始前決定隊形。攻擊方法會依選擇的隊形而改變。

當然也可對戰！

「表演賽模式」是只進行1場比賽的練習。可以和朋友們對戰，在前往「J聯盟」前，也可私底下（！？）磨鍊自己的技巧！

◀終於要開球了。指尖也充滿力量哩！

◀相互爭取隊伍，可不能打架哦！

▲介紹隊伍後就是選手們進場。

ROM 8M

NBA公牛VS湖人

NBAプロバスケットボール ブルズVSレイカーズ

英文名稱	NBA PLAYOFFS BULLS VS LAKERS		
參考書籍			
製作廠商	EA VICTOR	原作廠商	ELECTRONIC ARTS
發售日期	93. 4. 2	日幣價格	¥8,900

採用NBA著名選手資料和真實畫面的籃球

為橫視點型遊戲。身手靈活的角色在畫面上不斷奔跑的籃球作品。將美國職業籃球NBA的厲害選手家他們細膩的球技在細緻的畫面上重視。除了可2人對戰進行遊戲外，也可協力進行遊戲，這是運動遊戲中非常罕見的。也就是由2人協力操作1個隊伍。

▲有名選手甚至連號碼、身高、容貌等都生動重現。

細密的選手資料直接反映比賽

細密的選手資料使遊戲更具真實感。這是NBA1991年度的資料，所有的資料都直接反映在比賽上。例如搶籃板率高的選手，在比賽中也擅於籃板。而命中率高的選手也常常會有3分球的命中。除此之外，細密的資料也顯示出各選手的個性。

▲總資料畫面。在這個畫面中可確認各選手的資料。

GAME STATISTICS Ⅰ	GAME STATISTICS Ⅱ
記錄出手投籃的次數、罰球的次數等遊戲中的綜合性資料。	統計籃板球或投籃命中率、罰球命中率等比賽中的結果。
Year SATISTICS Ⅰ	**Year STATISTICS Ⅱ**
記錄實際的NBA1990～1991季節的攻擊資料。記錄得分率、投籃命中率、罰球命中率。	1990～1991季節防禦方面的資料記錄。記錄投籃的敲火鍋記錄、抄球的成功率、籃板球等的記錄。

NBA明星球員的動作畫像重現！

◀看我來個長距離投射，得分！

◀高難度的反身勾射球技。

使用NBA公認的1991年版資料

球隊和選手都是使用NBA1991年真實的球季資料。東西明星隊的陣容也再次重現。

▲LAKERS中的強森，BULLS中則有喬丹。

▲也可選擇東西明星球隊。

▶明星隊都是大人物哦！

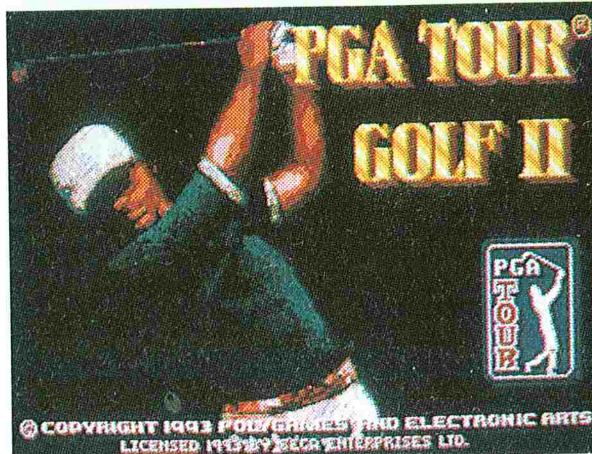
主力球員也真實重現

比賽開始時的球員介紹畫面。各球隊的主球員以數字化畫面重現。此外，遊戲中角色們的形像甚至連眼神和髮形都細密重現。

K・馬龍。UTAH JAZZ的13號	D・羅賓遜。SPURS的50號	C・巴克利。76ERS的34號	P・尤恩。KNICKS的33號	M・喬丹。BULLS的23號

▲漂亮的叩籃連續動作演出。

STG
ACT
RPG
SLG
AVG
SPG
PZG



ROM 8M

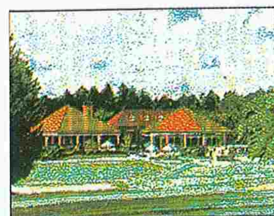
PGA環球高爾夫II

PGAツアーゴルフII

英文名稱	PGA TOUR GOLF II		
參考書籍			
製作廠商	EA VICTOR	原作廠商	POLYGAMES
發售日期	93. 4 .16	日幣價格	¥9,800

在超具真實感的球場上和真名的高爾夫球員比賽

高爾夫球員、球場都以真名下場的全美高爾夫協會公認的高爾夫遊戲推出了。比賽也和實際的高爾夫一樣舉行４天。各球場有精采的喝采聲和小鳥的鳥叫聲，更提高了比賽的氣氛。



◀比賽前的暫時休息

磨練技巧挑戰世界頂尖職業選手

遊戲模式大致可分成以下四種：能在各球場練習的「打法」、目標指向優勝的「淘汰賽」、奪取獎金的「斯金茲大賽」及可做擊球練習的「推桿練習」。

斯金茲大賽

以最少桿數打完各洞的人可獲得獎金，努力爭取打完18洞時的獎金吧！



▲選擇電腦做為對手，就會顯示臉部畫像

◀每位選手的比賽成績都會呈現在畫面。

打擊

可自由巡迴自己喜愛的球場。抓住各球場的特徵，奪得高分吧！



▲從凹砂場打的近距離擊球。盡可能接近標桿。

淘汰賽

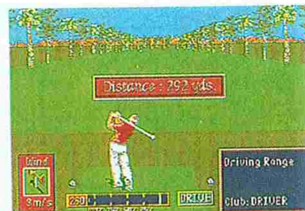
和世界頂尖好手大戰4天。如果不能進入一定的順位之上，就無法進入下一天的比賽。



▲和世界首席職業球員的４日高爾夫球賽非常嚴苛。

推桿練習

自由選擇球桿，練習擊球。也可在草地上練習推桿。



▶用力揮桿，讓球飛得老遠。

在世界頂尖的7個球場進行遊戲

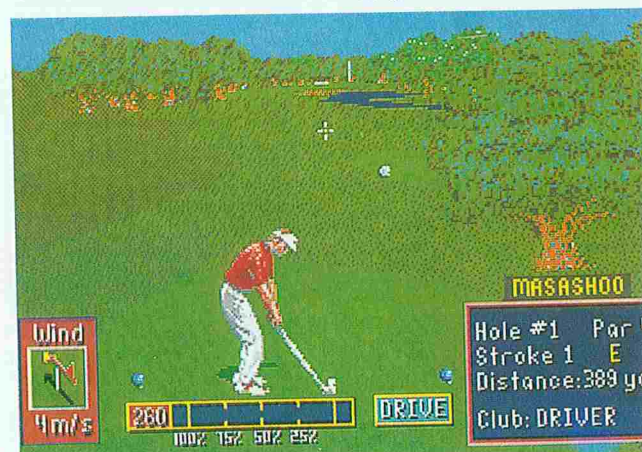
７個高爾夫球場都是以真實的球場為模型做成。從平坦遼闊的地方到有水池或凹砂場等覆蓋的地方，而山丘各有其特徵。此外，遊戲中因為沒有OB區域，所以可較輕鬆地揮桿，這是高爾夫遊戲非常少見的。



▲顯示將進行比賽的18洞全景圖。



▲從7個球場中選擇自己喜歡的球場。



▲計算風向後做確實的擊球。尤其是凹砂場和水池障礙需特別注意。



ROM 8M+B

J聯盟超級射手

Jリーグプロストライカー

英文名稱	J. LEAGUE PRO STRIKER		
參考書籍			
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	93. 4 .23	日幣價格	¥8,800

吉可跑　拉摩斯踢　卡茲舞

期待已久的Ｊ聯盟終於開幕了！就如我們期待的一樣，從開戰就展開激烈的戰鬥。而能夠忠實表達Ｊ聯盟比賽的「Ｊ聯盟超級射手」也登場了。這個遊戲的特徵是隊伍和選手種遊戲模式。可2人同時進行遊戲，會使你非常熱衷哦！你是否也能成為KAZU呢？！



▲遊戲中，持球選手的名字會顯示在畫面下。操作最好的球員吧！



▲也有每隊選手的詳細資料。可從這裡查到你不知道的選手。這是卡茲的資料。

隊　名	隊伍實力
鹿島安特拉茲	吉可率領的強力前鋒陣，防衛稍難。
浦和紅鑽石	充分利用速度的攻擊隊伍。注意福田的突破力。
JEF聯合市原	以防衛為主的球隊，因獲傭兵而變強了！
威爾第川崎	日本代表隊的明星球員齊聚，前年度霸者。
橫濱馬利諾斯	ＦＷ、ＭＦ、ＤＦ和安定的實力。是威爾第的天敵。
橫濱布涅吉爾	因年輕的鬥志和速度急速成長。
清水艾斯巴斯	唯一的市民團體，有不負足球王國之名的實力。
名古屋大巴斯艾特	因為里奈卡的加入而大有進步，活力十足。
坎巴大阪	擁有永島、磯貝等的強力ＦＷ。
聖弗雷卻廣島	歐洲組織式的球隊。可期待森保、高木。

錦標賽

隊伍進行競賽的模式。１隊２人，８支隊伍最多可16個人進行遊戲。



▲這個模式，不管有多少朋友都可盡情進行遊戲。你知道哇哇大叫也是很有樂趣的嗎？



▲SEGA杯的隊伍選拔戰。４隊贏２次，８隊贏３次即為優勝。

預賽

自由選擇２支戰鬥隊伍對戰的模式。可和朋友做２Ｐ對戰，也可１支隊伍２個人玩。也有COM對COM哦！



▲前半和後半的比賽前須選擇陣形。是守或攻？



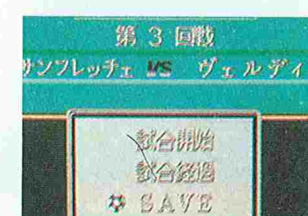
▲２人遊戲可對戰或協力。每種都非常激烈。選擇喜歡的隊伍吧。

Ｊ聯盟

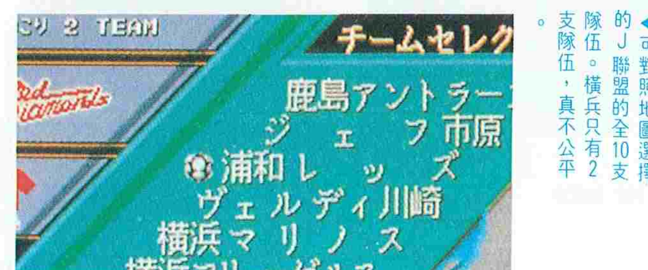
這是主要模式。選擇１支喜歡的隊伍，和其他９支隊伍做聯盟戰，而其他隊伍則由電腦控制。每１戰都能儲存，所以獲得全戰皆勝並不是夢想。若獲得優勝，將有令人感動的結局哦！



▲聯盟戰輸一次還沒關係。注意聯盟表的對手後再作戰吧！



▲可將每１戰儲存起來。輸了還可再挑戰１次。但強隊畢竟是強隊。



◀可對照地圖選擇的Ｊ聯盟的全10支隊伍。橫兵只有２支隊伍，真不公平。

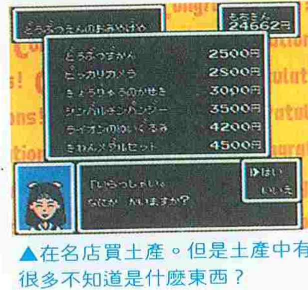
ROM 4M

小丸子
ちびまる子ちゃん

英文名稱	CHIBIMARUKO		
參考書籍	79		
製作廠商	KANCO	原作廠商	
發售日期	92. 1 .14	日幣價格	¥6,000

巡迴各地的購物比賽

這個遊戲的舞台是小丸子等人所居住的「清水市」及其周邊。各地都出售著各式各樣的名產。另外，在前往各處的路上也有各種店。在這些地方購物是本遊戲的目的。因此，即使很早到達目標，卻沒有好好購物的話，仍然不能成為第一的。



▲在名店買土產。但是土產中有很多不知道是什麼東西？

好好地購物吧

在店裡面購得的物品種類，當然是愈貴者所換算的分數愈高。但是，除此之外，還有很多獲取微笑分數的方法。將類似物品都買到，就可得到意外的分數。例如，將橡皮的蛞蝓、橡皮的蛇、橡皮的青蛙這三種全部購得，就可各得一百分，總計為三百分，而另外還可獲得補助分數一千分。



◀「長輩」的角色。



使用卡片來大翻身

遊戲結束後，最後決定勝負的微笑分數的多寡。而這分數主要從購得的物品價值來計算。也就是說一定要買很多東西。而買東西則需要金錢。所以第一個目標就是要獲得零錢，好好活用吧！



▲讚美一下，可以獲得零錢5000日圓。

精打細算以累積微笑分數

要將物品換成微笑分數，就必須帶回起點的自宅仔細算一算。但是，大部分時候玩家都離自宅很遠，這個時候就可請「兔子郵遞」來運送。這是在遊戲中的各個場面登場的可愛傢伙。



▶計算的地方。

目的在於累積微笑分數

除了金錢、微笑分數、物品之外，在遊戲中的各處還可以獲得卡片。卡片分為使用才能獲得效果者，和只是持有即有效果者。例如，使用「自行車卡片」，就可比一般前進很多步。「貴賓卡」是有四個人的臉之卡片。只要持有，就會適當增減卡片角色的微笑分數。但是，並不是全部都對玩家有好處！拿到「付錢卡片」時，臉色會發青，如果不盡快回自宅，則微笑分數就會隨著前進而減少。這種卡片合計有32種。只要妥善運用，要翻身就不是夢想了。



◀增加輪盤的最高值。



◀哇啊…肚子好痛…，我得快點回家去。



◀哇！有卡片所以可以分紅。真幸運。



◀使用這個，就會出現鬍鬚老人，他可帶你到任何地方。

ROM 4M

柏青哥公主傳説
パチンコクーニャン

英文名稱			
參考書籍			
製作廠商	MICRO WORLD	原作廠商	MICRO WORLD
發售日期	92. 3 .27	日幣價格	¥6,800

尋找行蹤不明之父親的少女蓮的冒險

主角少女蓮旅行的目的是要找尋自幼失散的父親。她走遍YOKOHAMA中華街的小鋼珠店，以尋找父親的下落。只要打完規定的台數，就可以往下一個舞台前進。



▲父親行蹤不明，自幼即自己一個人單獨生活。

▲蓮的冒險從春天的城鎮開始。

◀有一〇〇台以上。店的面積很大。

▼街上有好幾間小鋼珠店。

劇情解析

YOKOHAMA中華街是人來人往的街道。但是，自從出現地牢貓這種謎樣的貓態，以及具有奇怪魔力的小鋼珠店成立後，這個街道就不斷地有行蹤不明的人進出。有一天，一位占卜師預言：「會出現將某間小鋼珠店的魔力封住的少女」…。



▼盤子上的鋼珠快滿出來了！

可以在各種機台遊玩！！

在遊戲登場的小鋼珠台有禮物台、二級台、權利台等全部12個機種。全部都色彩鮮艷，各具特徵。隨著進行曲的節奏，拼命地打小鋼珠吧。

◀若是這種釘子，球就容易進入盤中。

◀釘了四處分散。這樣球路就不穩定了。

禮物台



◀巨雷機種。還用顏色區分，真是難得。

▶這是美女機台。將中央和輪盤的數字全部收集，就可中頭彩。

三級台



◀機種名稱為蝸牛。是比較容易得勝的機器。

▶也有以各位熟悉的古老故事做成的機種。有兔子和狸哦。

從各種人身上搜集情報

店裡有很多其他客人。和他們說話，可獲得各機種特徵及遊戲方法的建議。情報的內容隨時間的經過會改變，所以一定要仔細地聽。



▲也有同時給與情報和秘寶的人。

◀777大滿盤！



ROM 4M

魔珠歷劫

R.B.I.4ベースボール

英文名稱	BODOMEN		
參考書籍			
製作廠商	HOT.B	原作廠商	HOT.B
發售日期	92.4.24	日幣價格	¥6,800

以球與板衝刺的射擊型動感遊戲

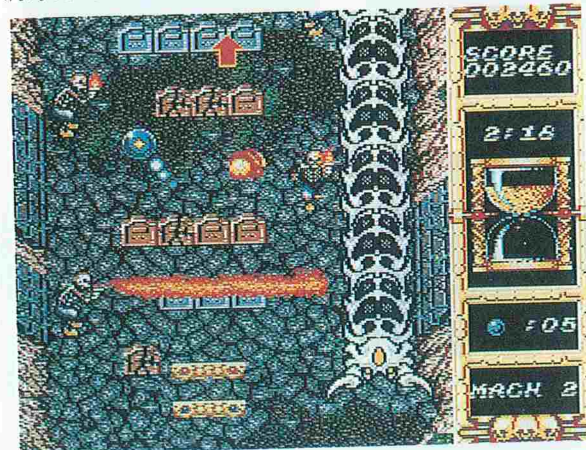
揭取以往破壞形遊戲的捲軸要素和首領角色等，而更提高了動作性，這就是『魔珠歷劫』。玩家所操作的板子有兩個。和一個板子比起來，除了可以更自由地操作球之外，還可以雙打。



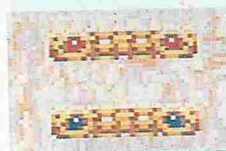
▲朝直或橫前進。

善用兩種板子

操作球的板子分成兩種顏色，紅色可往八個方向移動，將球打到目的地，藍色可向左右移動，紅色還可控制界外球。另外，選擇雙打模式時，兩人各使用一個板子互相合作。



◀雙打模式中，要交互負責紅和藍兩種拍子，所以一定要竭盡全力地合作。



◀紅色負責進攻，藍色負責附守。



◀一般狀態。可對付所有狀況的可能型



◀上面板子變成直立的，只能在右側打球



◀上面板子變成直立的，只能在左側打球

碰到球時寶箱就會打開

在各面會發現裝有秘寶的寶箱。秘寶的數量全部有四個，裡面所裝的秘寶在一定間隔之後就會改變，是個奇妙的寶箱。

寶箱

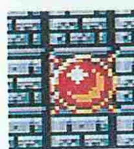


◀寶箱前面的顏色可顯示裡面的秘寶。

白色寶箱



▲白色的寶箱其實是怪物化裝而成的，發現後要注意！



超級大球



▲▶球在一定時間會化作龍，變成貫穿彈。在某種程度下可以板子操作。

▼板子的長度在一定時間內會變長。不善於破壞的人，只要有這個就沒問題。

閃爍炸彈



長抽球

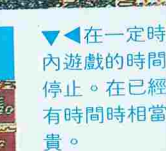




▲和耀眼的光一樣可破壞畫面上的區域。亦可節約時間。

時間暫停





▼◀在一定時間內遊戲的時間會停止。在已經沒有時間時相當珍貴。



ROM 4M

火焰島歷險

ひょっこりひょうたん島

英文名稱			
參考書籍	92		
製作廠商	SEGA	原作廠商	
發售日期	92.8.7	日幣價格	¥4,800

一面收集分數，一面走向演講會場！

基本上是擲骰子前進的遊戲，很簡單。遊戲開始後先決定目的地。目的地為六個演說場中任何一個點燈的地方。然後以擲骰子或樸克牌，依序進行遊戲。



▶葫蘆島全國。有六個演講會場。

中途碰到的各種事情

到達目的地之前的路上，有海盜攻擊，碰到人時要交換卡片。卡片中有寫著「發生龍捲風」的陷害別人的卡片，或寫有「虎鬚百貨公司」的卡片等，保證和其他玩家會發生大戰鬥。當你成為大總統之後，不是很快樂嗎？



▲最先抵達演講會場，進行選舉演說的珊蒂候選人。

遊戲進行時的必要規則

要記住的是擲完骰子後，人物上面出現的字意。箭頭表示到達目的地的最短路線，數字表示前面剩下之格子數。一定要多花一點心意，才能到達目的地。決定目標或下一次的演講會場後，就朝向那個會場前進吧。



▲博士候選人擲骰子。骰子要兩個同時擲。



▲朝向「西會場」。然後前進五格。



▲珊蒂候選人最先抵達「南會場」。

目的地決定後就可出發了

決定目的地後，將棋子移向那個方向。若是分岐的格子則可朝任何方向前進。但是只能前進骰子擲出來的數目。中途不可以停止。

所有的格子都有某種含意，所以每次都有事件。但在綠色的格子則不會發生任何事。另外還有森林和山的入口、燈塔、沙龍、「虎鬚百貨公司」等格子。

	格子	說明
A	正的格子	進行摸彩或贈獎。閃藍燈，可增加分數。
B	負的格子	進行摸彩或贈獎。閃紅燈，減少分數。
C	卡片的格子	可抽出一張卡片。但不能選擇卡片。
D	綠色格子	會碰到海盜襲擊，與人會見、或不發生任何事等幾種可能的格子。
E	海報格子	可以貼海報。別人停在此時就要付分數給你。
F	目的地	島內有6個演講會場。最先抵達的人可獲得額外分數。



◀在所有移動的格子中都具有某種意義。



ROM 4M

魔法氣泡

ぷよぷよ

英文名稱	PUYO-PUYO		
參考書籍	101		
製作廠商	SEGA	原作廠商	COMPILE
發售日期	92.11.13	日幣價格	¥4,800

魔法氣泡掉落下來→應該消失！

從PC到任天堂的磁碟機系統，甚至移植到大型電玩版，這個不可思議的解謎遊戲就要在MD登場了！兩個一組掉下去，像「果凍」般的氣泡，以直的或橫的相連四個以上時就會消失。簡單中會有深奧的規則，也許就是此軟體受到廣大消費層支持的原因。

模式有三種

單人玩



▶又稱故事模式？個性豐富的敵方角色會向玩家挑戰。圖片很可愛！

雙人玩



▶這就是２P對戰模式。以連續連鎖，打敗對手的可能性較大。必須要用一點心來玩。

獨自玩

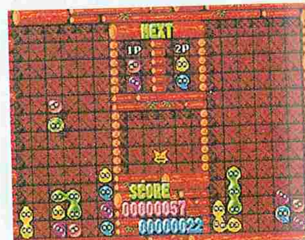


▶最適合喜愛孤獨的你。不是對戰，故沒有白色泡泡。取而代之的是會出現兩種協助角色。



１Ｐ、２Ｐ都可以對戰

MD版的「魔法氣泡」基本上１P和２P都是「對戰」。在「單人玩」模式中，是以電腦為對手（？）的故事模式，而換成「雙人玩」時，就是兩個玩家對戰。對戰的規則非常簡單。「氣泡」堆積四個就會消失，或是讓它連鎖就會消失，可以在對方的場地上飄落「白色氣泡」來搗蛋。讓對方的「氣泡」直往上堆就贏了。



▲兩人對戰最好玩。攻擊對方時的快感…。

◀突然要決勝負！怎麼辦？



◀賣點就在於有對戰。

不斷地連鎖到最後

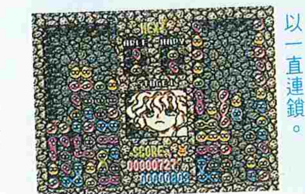
對戰要獲勝的方法就是一次送很多白色泡泡給對方。這個時候一定要熟練連鎖方法。當然以普通方法也可以送入「白色泡泡」，但如果一次想送很多個，還是以連鎖比較有效率。「白色泡泡」在隔壁的一般泡泡消失時，就會一起消失。

要達成連鎖的重點就是要製造很多三個連接狀態的泡泡以等待時機。

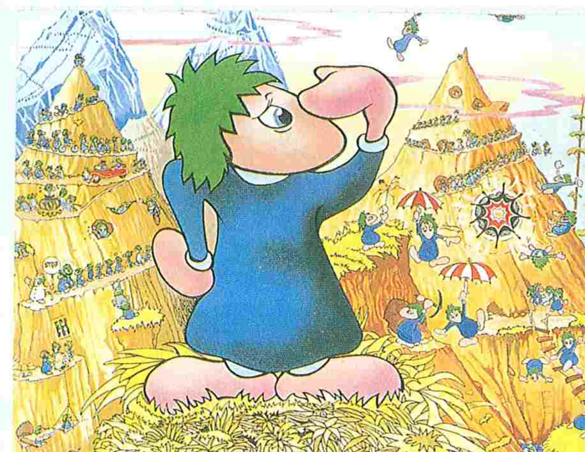
製造等待時，「泡泡」不可以斜向連接，這一點要注意哦！



▲看看這麼多的白色泡泡！



◀有很多泡泡，可以一直連鎖。



旅鼠總動員

レミングス

英文名稱	LEMMINGS		
參考書籍	96,98		
製作廠商	SUN SOFT	原作廠商	
發售日期	92.11.20	日幣價格	¥7,800

一心一意前進的旅鼠，前方充滿陷阱

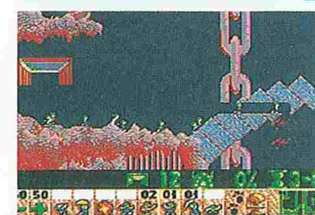
這個遊戲的目的是要讓一心一意前進的旅鼠們不要落入陷阱，並將他們誘導至出口。各舞台設有過關的必須的救出率。只要超過這個數量即可。



◀將出現的旅鼠誘導至出口。



▲開始時的旅鼠們。



▲旅鼠只朝右前進。若不管他們，將會全部滅亡。

在時間內抵達逃出口

逃出的時間也有限制，一定要在既定的時間內達到救出率，讓旅鼠逃出來。有些舞台時間很少，所以按照路線就無法過關。這也要充分考慮到。

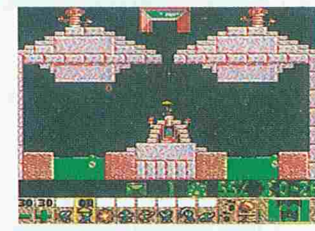


◀時間結束後，就必須重頭開始。

有效掌握時間，靈活救出！



▲畫面右下方顯示剩下的時間。



▲在時間內全部救出。

以指令誘導旅鼠

誘導旅鼠的主要指令全部有八個。但這些指令可能會因地形而變得無效，要注意。詳細請看表。除了這八個主要指令之外，還有無路可走時全體旅鼠自爆的指令、暫停的指令、調整旅鼠出現速度的指令。



▲改變這個數值，可調節旅鼠出現的速度。



▲足跡記號是暫停的指令。



▲無法前進時，會全員自爆。像煙火一樣地美麗。

主要指令

指令	說明	指令	說明
CLIMER（登山）	攀登垂直的壁。只要指令一次，到最後都有效。	BULDER（建築）	做十二層樓梯。有障礙物時即中止。
FLOATER（跳傘）	使用降落傘，從斷崖或段差降下來。		朝水平方向挖掘。只有某些地形可挖。
BOMBER（炸彈）	自爆指令。可在壁或地板上打洞。	MINER（挖礦）	朝向下斜的方向挖掘。但只有某些地形才可挖。
BLOCKER（攔阻）	形成阻礙、禁止通行的指令。	DIGGER（挖掘）	朝垂直向下的方向挖掘。只有某些地形可挖。



ROM 4M

歡樂彈珠台

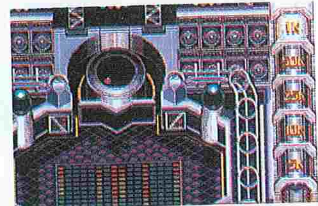
英文名稱	CRUE BALL		
參考書籍	102		
製作廠商	VICTOR	原作廠商	PSYGNOSIS
發售日期	92.11.20	日幣價格	¥6,800

充滿金屬感覺的舞台過關型歡樂彈珠台

這個遊戲全部由九個舞台構成，每一個舞台都分割成上、中、下三階段的畫面。BGM相當具有重金屬風味。另外，每打一球就可換人打，最多可有四人交換著打。

符合條件就可過關

在任何舞台，球都可自由地在中、下畫面移動。在中畫面滿足各舞台特定的條件後，就可以打開往上畫面的門。弄壞上畫面的牆壁，將球打入中央，舞台就過關了。另外，如果從下螢幕掉下來，就算失敗了。



▲從發射器打出球，遊戲就開始了。



▲一直撞到敵方角色爆炸破壞為止。



▲在上螢幕先撞壞堵住出口的牆壁。



▲破壞敵方角色，用球撞文字版，以滿足打開上螢幕的門之條件。

十分耐聽的BGM

BGM是以美國熱門搖滾界的巨星MOTLEY CREW音樂為主的重金屬音樂。每個舞台都準備了不同的BGM，但全部都是重金屬音樂。這種BGM和撞球的效果音十分符合。



▲開幕的一個角落。居民被重金屬的音樂吵醒。



▶每個舞台都有BGM。



▲注意文字版。在這個地方也寫著ROCK & ROLL！



▲上面有MOTLEY CREW的名字。

最多可以四個人交互著玩

兩人以上一起玩時，每打一球就要換人。每個玩家有四球，用完後，遊戲就結束了。四人的得分會交互顯示。另外，球數可以在加分舞台增加。



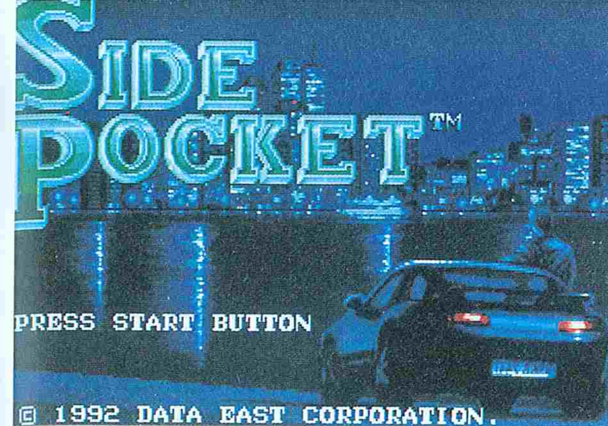
▶最多可以選擇四個人玩。



▶失誤後換另一個玩家。



▲最後顯示分數。



ROM 8M

職業撞球

サイドポケット

英文名稱	SIDE POCKET		
參考書籍	93,96		
製作廠商	DATA EAST	原作廠商	DATA EAST
發售日期	92.12.26	日幣價格	¥7,800

轉戰美國的撞球遊戲

這個遊戲是修行中的哈斯拉以美國為舞台，在漂亮的小姐們的簇擁下，展開撞球比賽的遊戲。當然得分和過關的目的，但是不一定要打贏對方。玩家的技巧和戰略都可發揮作用。另外，也可以兩個人對戰。



▲遊戲在美女的觀看下進行。不容許有差錯，真緊張！

學習一下技巧吧

▼到底要怎麼辦…？



在遊戲進行時最重要的還是學習基礎技術。這才可以算是真正的撞球，尤其在這個遊戲中，有很多只憑著僥倖並不能克服的難關。請參考圖表，確實瞭解撞球的位置和動向之後，再來挑戰吧！

簡單的操作與最佳的演出

遊戲的操作很簡單。首先，決定要打的方向，然後在畫面的左上設定撞球的位置。全部結束後，按發射鈕。按一次後，會左右畫面上的馬錶，可以配合自己想打的力量，適時地再按一次鈕，將球打出去。最初可能無法照自己所想的打出去，但只要多操作幾次，就會變得相當習慣，而且欲罷不能。另外，球和球撞擊時的聲音，或是像在酒吧中的聲音等美妙的BGM，可以緩和整個遊戲的緊張感，而且可以使氣氛更熱鬧。



◀上面像硬幣一樣的東西就是力量測定計。



▶為了使遊戲更出現高潮，還有加分舞台。

◀難解的TRICK GAME。這是令人著迷的原因。



◀這是投幣式點唱機。可以聽BGM。

這是基本技巧

技巧	圖示	說明	技巧	圖示	說明
一般	CENTER	也就是一般的打擊。想直打，或不想變化時，都可使用這個技巧。初學者可以先用這個技巧來習慣遊戲。	推球	FOLLOW	這是穿過目標球的上方，使之以上旋球方式進洞的技巧。在袋子前面同時有兩個球並列時，就要採取這種技巧比較方便。
右旋轉	RIGHT	這是向右旋轉的旋轉打擊。右旋轉並不是向右彎曲或滑動。而是便於調整角度。	拉球	DRAW	打完後會回來的球。也就是反轉球。若考慮到將球打進後，母球所在的位置，就一定要運用這個技巧。
左旋轉	LEFT	和右旋轉相反，是向左旋轉的打擊。這也可以和推球、拉球混合使用。	立桿	MASSE1	立桿有三個階段。可以撞出比一般拉球更強而有力的拉球，在第三段立桿時還可放出跳躍球。是最高級的技巧。

CD-ROM

迅雷行動
サンダーストームFX

英文名稱	THUNDER STORM FX		
參考書籍	88,89,92		
製作廠商	WOLF TEAM	原作廠商	
發售日期	92.8.28	日幣價格	¥7,800

電動版的名作在ＭＤ版上登場了！

因為是ＬＤ遊戲，可能最令人關心的就是動畫的展現，其實是不用擔心的，在整個畫面上展現的動畫，幾乎是和電動版一樣，說到其完成度，只要是知道電動版的人，都一定會滿意。



▶噴射機以極快速接近而來，要確實瞄準攻擊。

何謂ＬＤ遊戲？

距今７、８年前就在遊樂中心流行過的遊戲。它主要是活用可製作寫真和動畫的雷射碟，在很多遊戲上都使用過，同時在當時也博得許多遊戲迷的支持，可是現在幾乎是看不到了。


▲以高速穿梭在大樓之間的ＬＸ－３ＦＸ。也有序幕的動畫。

掌握基本操作！

畫面的構成上再度重現自機ＬＸ－３ＦＸ的框體。其中訊息空間和雷達配置都在容易看到的位置，裝備的武器有火神砲和飛彈。由於兩種都沒有彈數的限制，所以可以任你射得高興，而火神砲是對空的，飛彈是對地的，可要充分靈活使用。

訊息空間

攻擊機會出現時，都以訊息顯示出來，雖然連看的時間都沒有，不過有時還是要確認一下。

火神砲測定器

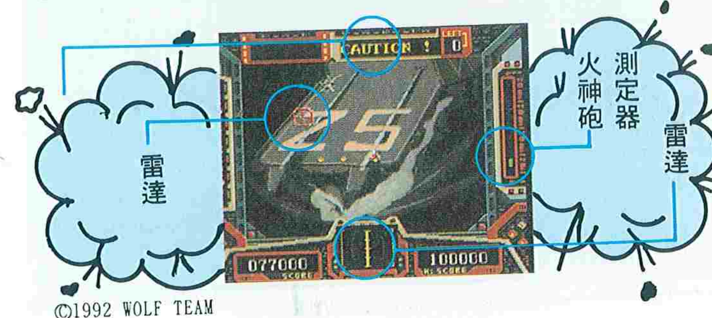
持續一直按火神砲的按鈕，測定值就會上昇，而使子彈漸漸減少。

照準

照準是以紅色，靶子以黃色來顯示。

雷達

依據所顯示的箭號，快速地操作方向鈕。



活用雙聲道音效！

使用耳機來聽，而使聲音有立體感的收錄方法，就叫雙聲道。也就是將兩個特殊麥克風，安裝在做成人頭形狀的假人兩個耳朵上的一種收錄方法。像這樣的收錄音效，甚至連方向和距離都可以非常清晰的辨別。









CD-ROM

電忍銀河號
電忍アレスタ

英文名稱	DENNIN-ALESTE		
參考書籍	81,83,91,93,94,95,99		
製作廠商	COMPILE	原作廠商	COMPILE
發售日期	92.11.20	日幣價格	¥6,800

縱橫日本戰國時代的日式射擊遊戲

以「銀河武者」、ＧＧ版的「電忍銀河號」等多款有名的射擊名作而聞名的COMPILE，最近又新推出這款「電忍銀河號」。這款作品的氣氛承襲了上一款「銀河武者」。不過在遊戲當中加入了真實畫面，是值得玩味的。


▲純東洋格調的射擊名品。

豐富的武器及威力提升

關於銀河號的攻擊方法是，打倒固定敵人後可得到神奇的膠囊，以此提昇裝備，如手裡劍和前方固定的「太狠丸、次狠丸」子機。同時，因得秘寶的不同，而有４種特殊攻擊。

▼去拿威力晶片吧！

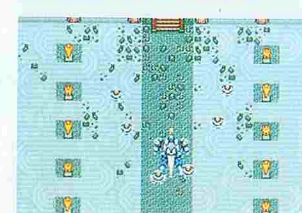


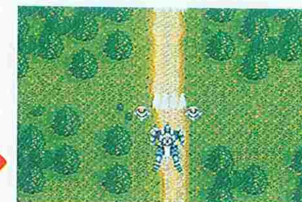

▶▲如果取得威力晶片，威力可以提高到６階段的發射。

▼在戰場上空飛來飛去的銀河號。



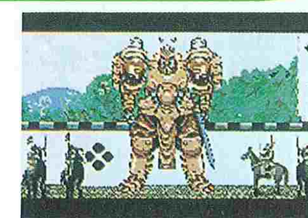

◀寶。鷹型機運載著秘


▲也可以放射出子機。



具有特殊氣氛的世界觀

這款「電忍銀河號」繼承了「銀河武者」而成為更具日本氣息的作品，背景設定在日本的戰國時代，東洋味十足的射擊作品。同時，登場的人物都是歷史上的名人，例如：織田信長、武田信玄、今川義元等，更加烘托出其獨特的氣氛。

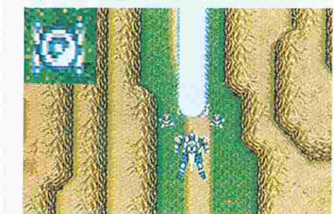

▲開始的場面之一。身穿鐵甲的武士，夠威風吧！

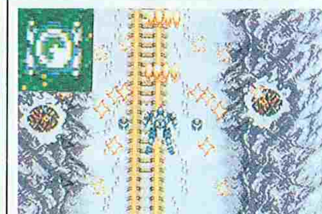
４種類型的特殊兵器

銀河號除了一般的射擊之外，只要取得秘寶，就可以使用４種類型的特殊兵器。任何一種兵器都有特徵，由於其強力的破壞力各有不同，所以必須依狀況來使用。


爆柳鳳仙花
從子機裡釋放出大量小型的爆雷。可以把敵人團團包圍，是一項很方便的兵器。


飛影滅風陣
子機在自機的四周圍繞來繞去，以防禦敵人的攻擊。也可隨意地去攻擊敵人。


雷閃波
往前方擊出強勁的雷擊。如果威力有提升的話，對於來自前方的攻擊，幾乎是所向無敵的強力兵器。


風車手裡劍
放射出多方向的手裡劍來攻擊。如果索性提高威力的話，包括後方在內，可說是全方位都含括了。



CD-ROM

衝破火網Ⅲ

アフターバーナーⅢ

英文名稱	AFTER BURNERⅢ		
參考書籍	92,99,102		
製作廠商	CRI	原作廠商	SEGA
發售日期	92.11.20	日幣價格	¥8,400

操縱噴射後燃器來穿越戰場的3D射擊遊戲

這回MD版要繼「衝破火網Ⅱ」，發表第2款遊戲。在「Ⅲ」中，自機的攻擊方法和使用噴射後燃加速等的系統，幾乎和「Ⅱ」是一樣的。只不過這次的「Ⅲ」，視點從自機後方改變為座艙內了。


▲這是遊戲開始前的序幕展示畫面的一部分。


▲主要是從座艙的視點，來展開遊戲。

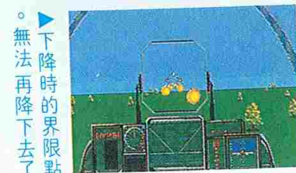
自機的基本動作

在「Ⅱ」中，遊戲的畫面內只能上昇、下降而已，不過到了「Ⅲ」，由於設定了空間的高度，所以可以廣範圍地上昇與下降。還有，自機也可以藉十字鈕的左右鈕來旋轉。

上昇・下降

空間的高度有上限與下限之分，可在一定的範圍內，自由地飛行。而自機的位置，還可藉由座艙內的「高度計」來得知。


◀上昇的界限點，此時看不見地表。


▶下降時的界限點。無法再降下去了。

左・右　旋轉

持續一直按十字鈕的左、右鍵的話，就可旋轉1次。當自機在裡側狀態下時，如果不再按十字鈕，就可側轉飛行。

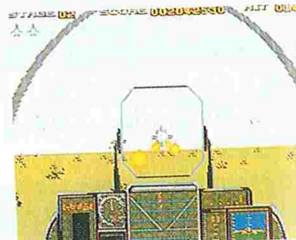

◀此乃右旋轉。所謂旋回即是做旋轉的意思。



▶也可以簡單地倒轉飛行。

自機的攻擊方法是火神砲和飛彈

自機有火神砲和飛彈2種攻擊方法。而火神砲和飛彈並沒有彈數的限制，可以無限制地射擊；飛彈則是在自機中央的「天頂顯示系統」的地方鎖定敵機，而且一旦發射，還可自動地尾追，進而加以擊墜。而火神砲只要按鈕，就可以連射。


▲火神砲較難擊墜敵機。

◀若一直按著按鈕不放的話，可以連續發射火神砲。


▲和「Ⅱ」不同，飛彈是無限制供應，這樣就可以確實地攻擊。

◀如果敵機被鎖定在中央的顯示裝置內，就可以發射飛彈。

按鈕操作噴射後燃器

這回介紹的「Ⅲ」，只要按下噴射後燃器，自機的速度就會提昇。這樣一來便可以甩掉敵人的飛彈和從後方迫近的敵機。而且如果使用噴射後燃器的話，就會在座艙中央的左側部分出現「AFTER BURNER WINDOW」的字樣，這樣即可獲知自機的加速狀態。



▲按噴射後燃器鈕時，視窗就會打開。

CD-ROM

波斯王子

プリンス・オブ・ペルシャ

英文名稱	PRINCE OF PERSIA		
參考書籍	87		
製作廠商	VICTOR	原作廠商	
發售日期	92.8.7	日幣價格	¥7,800

穿越迷宮，拯救女王！

在戰亂的近中東地方，貝魯夏國王沙爾坦率領自軍到異國遠征。當時，有位大臣叛變，且為了進一步鞏固其地位，遂強迫年輕女王與其結婚。此時，出現了一位俊青年，並與女王雙雙墜入愛河，而知道這事的大臣，遂將青年關進王宮的地牢，把女王捉到最上層樓……。


▶遊戲開頭，大臣會逼迫被捕的女王與其結婚。

容易明瞭的遊戲系統

這款遊戲沒有複雜的規則，只有60分鐘的限制時間和捲軸切換畫面。以生命制和簡單易懂的系統來向各關挑戰。



▶在每關的開始，都會像這樣表示剩餘的時間。


▲可作2段下降，但似乎會受傷…。


◀遭受創傷，生命值會減少一格。

主角逼真的動作

遊戲中，可看到最細緻的動作，莫過於主角了。基本上是和方向鈕互相搭配，操作可說非常簡單，而且主角的動作很精彩，因狀況不同，會看到各種不同的動作，為了讓各位能看到主角展現的風彩，現在就來介紹其動作模式吧！

跑	除此之外也可休閒地步行，可充分靈活使用。	停止	除了可停止移動外，也可像這種移動。
折回	和移動的方向剛好做反方向移動。	大跳躍	有助跑的飛跳和大飛跳兩種之分，要靈活運用。
懸吊	在後面部分，若不多加利用，是無法過關的。	攀登	使用上方向鈕攀登到可移動的地方。



CD-ROM

神奇狗

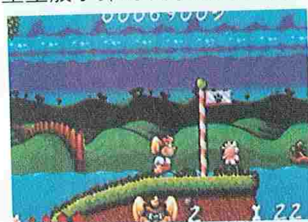
ワンダードッグ

英文名稱	WONDER DOG		
參考書籍	87,90		
製作廠商	VICTOR	原作廠商	VICTOR
發售日期	92.9.25	日幣價格	¥7,200

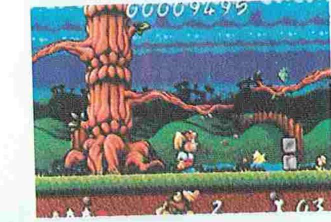
不可思議的神奇狗奇蹟大冒險

以WONDER MEGA中的福神角色為主角的動作遊戲登場了。

遊戲的主角神奇狗是個具有宇宙超能力的狗。而其所謂的超能力，主要就是會射擊如星星般子彈的攻擊能力和使用羽毛般耳朵的滑空能力。神奇狗就是使用這些能力，為保護地球、打倒邪惡的宇宙人而奮戰。其中角色的可愛之處是有目共睹的，另外充滿速度感的動作也是很受肯定的喲！



▲成為再開始地點的球。



▲採彈跳之星的攻擊。



▲先歇一口氣，再重來一次吧！



▲若能牢記小立足點的話…。



▲好大的狗。從其手套來，真像個拳師狗。

靈活流暢的動作

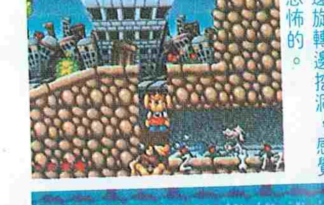
遊戲的類型基本來看，是個「飛行和跳躍」的動作遊戲。例如發射子彈，靠寶物來滑行的型態，似乎兼備類似「瑪俐歐」的要素。遊戲舞台總共全部有10關，另外還隱藏有隱藏舞台和加分舞台。還有，每關的舞台都非常長，可說也是特徵之一。



◀也可用羽毛寶物來作大跳躍。



▶一動也不動時，還可趁機歇一口氣。



◀邊旋轉邊挖洞，感覺蠻恐怖的。



▲一旦遭到創擊的話，就會做出令人感動滑稽的表情。

各關的感覺

動作關



▲景色一變成為都市的第２關。給人的感覺好像歪歪斜斜的。

加分關



▲這是稍微狹窄的加分關，到底是怎樣的場所呢？

CD-ROM

黑洞攔截

ブラックホールアサルト

英文名稱	BLACK HOLE ASSAULT		
參考書籍	96,98		
製作廠商	MICRO NET	原作廠商	MICRO NET
發售日期	92.10.23	日幣價格	¥6,800

超順暢的動作和重視對戰的種種模式

這款「黑洞攔截」是個機器鬥士們以一對一來互相戰鬥的格鬥動作遊戲。主要是使用拳擊、踢、投等必殺技，來打倒許許多多的強者們。不僅遊戲模式相當豐富，而且對戰模式還可８人一起同樂呢！



▶１對１的勝負之爭。

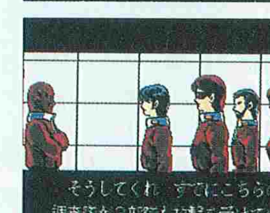
像電影般的序幕畫面！

序幕畫面和OPERATION BHA等每一處所觀察到之處的視覺展示畫面，不僅讀取短，連動作都非常順暢。而且對白全部用英語表現，因此簡直就像在觀看畫面一般。



◀旁白是英語。

▲連名字都會顯示出來，真帥！



▲全員慢慢出動了。

藉畫面來知道的操作法

這是藉由畫面來告之操作方法的完美遊戲系統。這到底是怎麼樣的系統呢？其實就是說搖桿和機器會隨著畫面上的說明來進行行動。例如拳擊時，會隨著說明，正操作的搖桿鈕就會紅色閃爍，而機器就會做出拳擊的動作。



▶在畫面上，角色會邊行動邊給予說明。

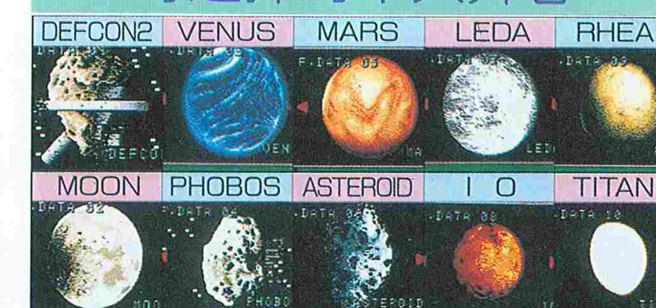
擁有各種特徵的舞台

這款遊戲的特徵，還有一個值得一提的，就是舞台數。舞台全部總共有10關，並不只是背景有所不同而已，所謂舞台，即是行星之意，其中有許多形態之分。而且因行星的不同，重力也跟著不同，有的地面甚至有冰覆蓋著呢！



▲也有從下噴出火焰的場所。

可選擇的十大舞台



從單打到對戰的各種模式

這款遊戲大致可區分為４個模式。第一個是OPERATION BHA。這是順著劇情來進展的單打遊戲。接著EXHIBITION不僅可以單打，也可人雙打。再來TOURAMENT是淘汰戰，而最後一個LEAGUE則依勝敗來競爭優勝。後面的兩個模式可高達到８人。



▲隨著劇情進展的RERATION之舞台畫面。



▶這是EXHIBITON，也有相同角色之間的對戰。

CD-ROM

時空女孩

タイムギャル

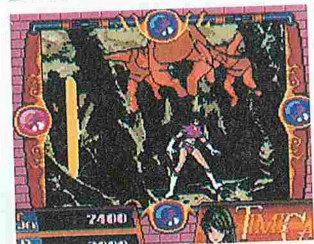
英文名稱	TIME GAL		
參考書籍	97		
製作廠商	WOLF TRAM	原作廠商	TELENET JAPAN
發售日期	92.11.13	日幣價格	￥7,800

一氣呵成的冒險遊戲來囉～！

總而言之，生動!!不特別強調有數千片的動畫原畫，或是幾秒有幾格原畫…等等，只要你親眼目睹畫面……保證讓你目瞪口呆。不過，你只是呆呆的瞪著畫面感嘆，不趕快上、下、左、右快速操作按鈕的話，等一下GAME OVER的話，可千萬不要隨便錯怪別人喔！但是，千萬不要以為把操作鈕的順序熟悉了，就可以輕鬆過關了，左右反擊的畫面又會使你一陣手忙腳亂的!!



▲胸部的鈕發光之後，選擇３種正確行動之一。有時間限制，動作要快，只剩下５秒！？



▲畫面的揮圖部分及左側時光球在閃爍著。快按下十字鈕的左側！



▲好帥的過關!!呼，呼、呼這位時空少女頗可愛的。



▲嘿、嘿、嘿被捉到了。不要一直看人家嘛!!

M　－CD版才有的獨創模式

MEGA-CD版的原創版序幕是突然的由主題歌拉開序幕。主題歌是由聞名的配音高手山本百合子所唱。試試看，保證主題歌一入耳，即可燃起你的對遊戲的熱烈瘋狂大沈迷！

太誇張？還好啦！

▶主題曲「超越時空」很好聽喔！

選擇模式＋視覺模式

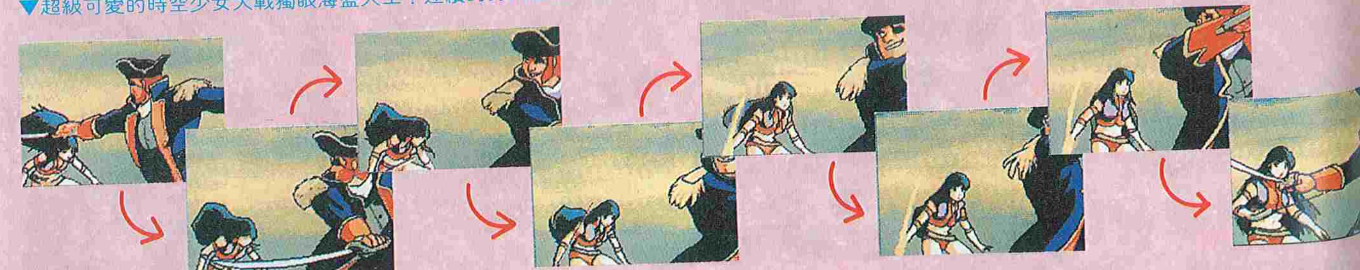
選擇模式可設定３階段的難易度（內容也有若干變化）。另外，只要舞台一過關的話，再輸入密碼即可看到視覺模式。視覺模式中有些特殊的機能喔！

◀時空球消失。超難的……。

◀選擇難易度，設定在「HARD」後。

▶輸入密碼即可出現的畫面。

▼超級可愛的時空少女大戰獨眼海盜大王！連續的打鬥畫面，精彩、亮麗、生動、一氣呵成！令人難忘!!



CD-ROM

狼王戰記

ウルフ・チャイルド

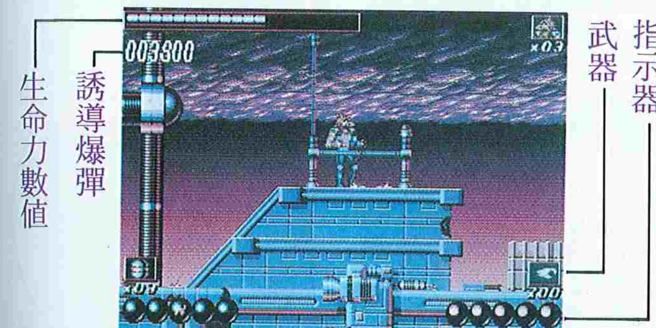
英文名稱	WOLF CHILD		
參考書籍	105		
製作廠商	VICTOR	原作廠商	CORE DESIGN LIMITED
發售日期	93.3.19	日幣價格	￥8,800

變身狼戰士，攜帶８種類的武器前～進！！

主人翁可變身為狠戰士，為救父親大人而在遊戲畫面上大顯身手。主人翁的攻擊方法在變成狠戰士後會有大幅度的變更，這也是本款遊戲的最大特徵。拳擊與８種類的射擊在８個舞台大發威風。

一目瞭然的掌握狀況

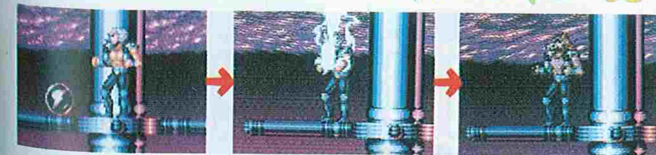
本款遊戲是彩模式的視點行進方式。畫面上殘留的生命值、殘機數、使用武器、彈藥數等操作者的狀態都隨時表示著。所以也可很容易的一眼即很清楚。由始至終均一目了然。



變身後的８種攻擊方法

主人翁在變身成狠戰士之後，可射擊出威力射擊。但如果再取得攻擊秘寶後，更能發揮出各式各樣的射擊。另外，得到複數以上秘寶的話，更可以因應狀況來選擇。但是，一般攻擊外，使用的次數都有一定的。取得一個秘寶增加30次，最多可儲存到99次。儲存量用盡時，又會回復到一般攻擊。

唔～嗚！



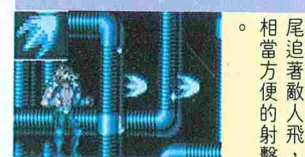
▲在取得秘寶後，把生命值增加到一定的數量，便可變身成為狠戰士。

威力射擊



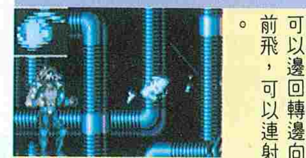
狠戰士的基本射擊。向前方飛，無使用限制。

尾追射擊



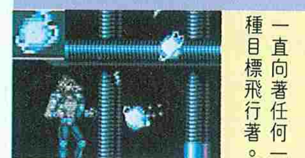
尾追著敵人飛，相當方便的射擊。

回轉射擊



可以邊回轉邊向前飛，可以連射。

火彈球



一直向著任何一種目標飛行著。

弧形射擊



畫出弧形後飛向斜下方的射擊。

複合性射擊



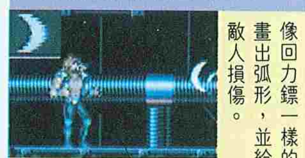
可同時３方向發射的射擊。

貫穿射擊

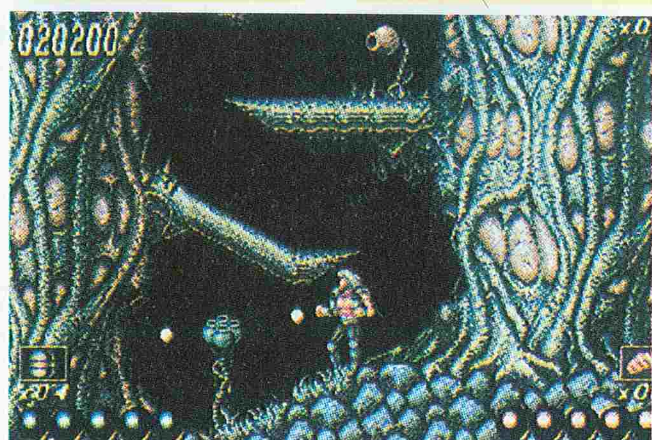


貫通敵人向前方飛。不能連射。

迴力射擊



像回力鏢一樣的畫出弧形，並給敵人損傷。





CD-ROM

街頭快打CD版

ファイナルファイトCD

英文名稱	FINCL FIGHT CD		
參考書籍	96,103,104,106		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	93.3.19	日幣價格	¥8,800

加入原創版模式的名作格鬥遊戲完全移模！

內容遠勝於大型電動版

在電動版上倍受好評的名作移植。以秘寶來邊回復體力邊一一打倒在舞台內的敵人，在6個舞台展開對單。這款MEGA-CD版，除了電動版上的完全移植外，更加了原創版模式的時 間限制對戰。



▲各角色的經歷介紹，都是以人聲來表現的豪華版。

MEGA-CD原創版模式

新增原創版中的時間限制對戰，是必須在限定的時間內打倒敵人的競賽。可以一個人向原有的記錄挑戰，也可以二個人來展開打倒敵人的競爭。痛快的毆打敵人是本款遊戲的魅力，所以這次更加入了時間限制後相信緊湊性會更高。



◀帥透了的凱依及可迪。這是時間限制的成績表示畫面。



▶這是第一次介紹的時間限制畫面。一人時的哈卡將會出現的畫面。這是中國城吧！

電動版迷也可信賴的完全移植！

「街頭快打」的賣點主要是電動版的完全移植。雖然電動版與MEGA-CD的硬體性能也許多的不同，插圖上要完全相同可說是不可能，但操作的感覺及敵人的攻擊模式，卻是儘其使遊戲重現了。不信，我們來檢視一下它的移植度!!

■效果音也忠實移植

不論是毆打聲音，主人翁及敵人的聲音合成都是業務版的完全移植。即使是SFC版上取消的聲音，MEGA-CD上也重現了。BGM更是將MEGA-CD專用的。



◀會吵死人的喊叫聲。哇～追力十足。

■完整的6個舞台

SFC版上的舞台4取消，而MEGA-CD則將電動版上的6個舞台完全重現。背景也與電動版不相上下，連細部的部分都相當精緻。



◀舞台4也與電動版相同的再現。

■可2人同時操作

這種類型的格鬥遊戲，其實2人玩會比1人操作更刺激的。而MEGA-CD與電動版一樣可兩人同時操作。這2個人也可途中加入喔！



◀2人同時操作時同心協力很重要。

■可使用電動版技巧

秘寶盆中出現的得點秘寶，都是重要的得點秘寶「錬金術」，而主人翁凱伊及可迪珊可使用格鬥技巧等等，電動版上可使用的技巧也都重現。



◀可持續給予敵人毆打的特技。

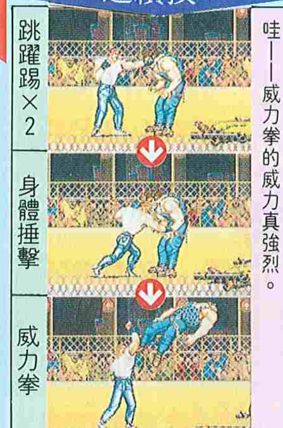
3位主人翁多彩多姿的特技完全介紹

本款遊戲中，共可選擇3位主角人物。各角色可大劃分為必殺技、連續技、捉技及跳躍技等4種類的特技。必殺技雖有無敵的優點，但過度的攻擊可會大量消耗體力的。所以最好只在必要時使用，接著就針對各角色的特徵等和可使用的特技作一番介紹。

可迪

攻擊力尚可，雖沒有凱伊那麼多彩多姿，但也是位標準的角色。首先，如果你是目標過關的話，選擇他應該沒錯。可以手持小刀來攻擊的也只有他，不論距離多遠都可以投擲。

連續技



跳躍踢×2／身體捶擊／威力拳

哇——威力拳的威力真強烈。

跳躍技



跳躍踢1：斜跳躍時的踢。

跳躍踢2：垂直跳躍時的踢。

重擊：有時敵人不容易打倒。

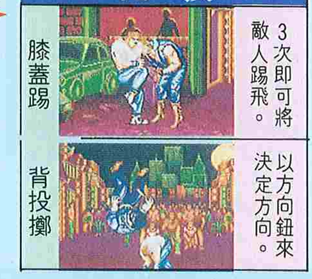
必殺技



雙重踢

利用牆壁向反方向跳躍。踢的威力增強。

捉 技



膝蓋踢：3次即可將敵人踢飛。

背投擲：以方向鈕來決定方向。

凱依

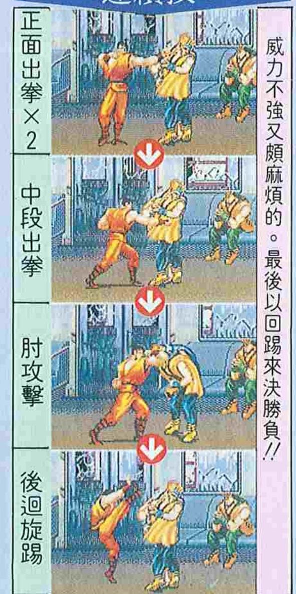
是位以速度決勝負的角色。因為攻擊稍為偏弱，所以打倒敵人時必需比別人展開更多的攻擊。但是，他可以使用三角飛的特殊技巧。

必殺技



旋風腳：空中的回轉「哇～!!」

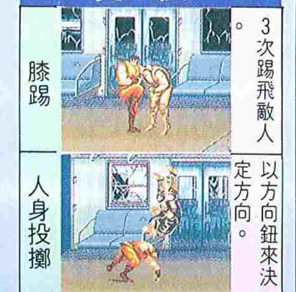
連續技



正面出拳×2／中段出拳／肘攻擊／後迴旋踢

威力不強又頗麻煩的。最後以回踢來決勝負!!

捉 技

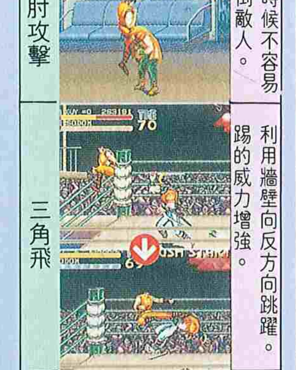


膝踢：3次踢飛敵人。

人身投擲：以方向鈕來決定方向。

跳躍技





橫飛踢：斜面跳躍踢。

前飛踢：垂直跳躍踢。

肘攻擊：有時候不容易打倒敵人。

三角飛：利用牆壁向反方向跳躍。踢的威力增強。

哈卡

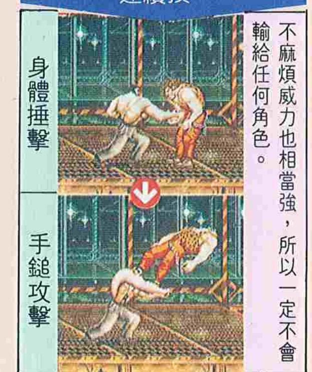
與凱伊相反，完全以威力決勝負的角色。雖速度慢但攻擊力強，他的設定是最容易捉住敵人的角色。

必殺技



雙回轉拳：◀2回轉攻擊周圍敵人。

連續技



身體捶擊／手鎚攻擊

不麻煩威力也相當強，所以一定不會輸給任何角色。

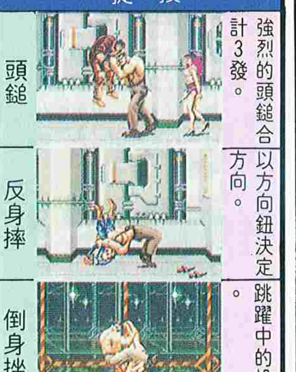
跳躍技



飛踢：不論斜或垂直都可踢。

飛身攻擊：時機掌握宜即可打倒敵人。

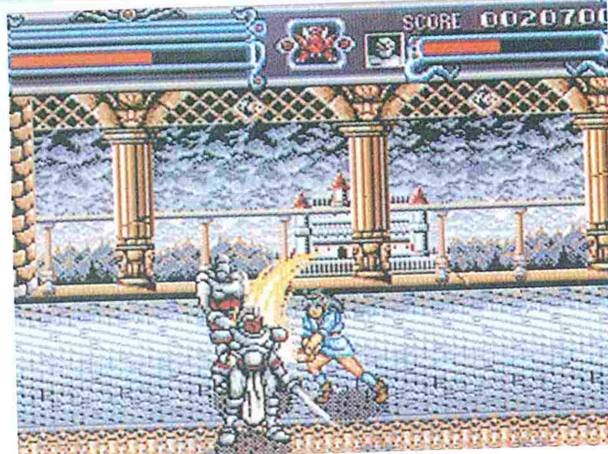
捉 技



頭鎚：強烈的頭鎚合計3發。

反身摔：以方向鈕決定方向。

倒身挫：跳躍中的投擲。



CD-ROM

美國女孩2

アネット再び

英文名稱	EL. VIENTO AGAIN		
參考書籍	100,102,103		
製作廠商	WOLF TEAM	原作廠商	WOLF TEAM
發售日期	93.3.26	日幣價格	¥7,800

只要使用這項技巧令人感動的結束畫面就是你的

令人迫不及待的軟體！在此將再度為各位玩家大公開，數個動作舞台的大攻略！這可是可以欣賞到舞台間令人讚嘆的視覺畫面喔！接下來，我們就先來欣賞一下基本技巧吧！

▶互相打出個人的看家本領。



▲確實打倒敵人的完全攻略。要好好的靈活運用。

序幕歌曲可讓注意力集中

電源打開之後，一定要看看開始畫面！玩家即可邊欣賞皆口裕子的歌聲，邊集中精神開始玩遊戲了。然後，再好好的參考以下要介紹的技巧，多加油！

多帥的阿念多！



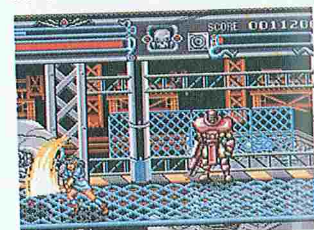
▲序幕畫面中魅力十足的阿念多特寫。

這就是最古老地區的戰法！

最古老地區只要連續攻擊，即可出現 4 階段的威力變化。玩家可試試連打，來展現最強的旋滑威力。



▲對遠距離敵人的攻擊採突進，接著採旋滑威力攻擊。



▲這就是最強的旋渦威力。



▲攻擊過一次後，為使敵人連續受傷而連打攻擊鈕!!



▲不要等待敵人接近自己，而是以我方積極進攻的方式。

即使是最強行的進攻

遊戲中如果強行採旋滑威力攻擊的話，有時候反而會造成反擊。這時候，改變攻擊的模式是相當重要的。不論是採投擲或是大幅度的旋轉板來攻擊都相當不錯。總而言之，過度的強行攻擊可能會造成意想不到的傷害喔！



◀如果過度強行，可能會受到損傷的。



▶真不想聽到阿念多的悲鳴！體力不夠時也可以投擲技混合攻擊！

掌握時機以連續技使對方大受損

嘗試撞擊敵人，如果能捉住他的話就可以投擲了。但是只是單純的投擲可能不會造成他的傷害。這時候以膝蓋踢他一、兩腳，接著再以捲起投擲的方式攻擊。

重點①捉住



◀使敵人採排列的方式後，再慢慢接近敵人攻擊！

重點②膝蓋踢



◀3 次的話，可能會分開，所以踢個兩次就夠了！

重點③投擲



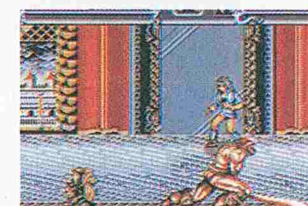
▲接著，接近敵人再採捲起投擲的方式將敵人丟出去。只要反覆使用此法即可輕鬆前進。

不能捉住的敵人要如何？

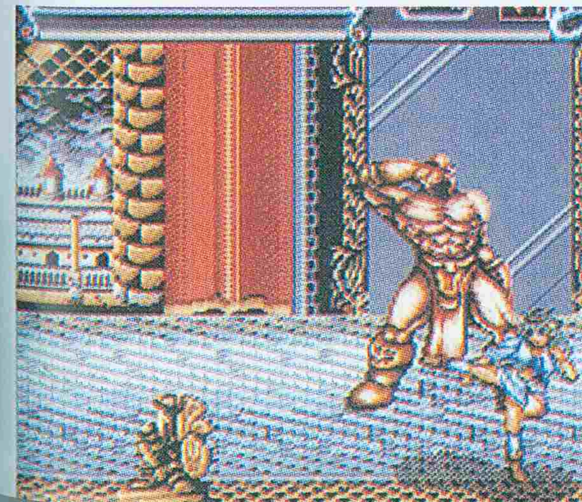
而對於撞擊仍不能捉住的敵人則以滑行突進踢來應戰。基本上是與捉的技巧是一樣的，首先長形排列。接著趕緊按下十字鈕的上、下各兩次即可以採前賬形滑行突進了。接著只要按攻擊鈕即可。是項不錯的技巧要好好記住。



▲突進踢對任何敵人都有效，但損傷度不高。所以只用來對付不能捉的敵人。



▲當然也可從斜面來突進。



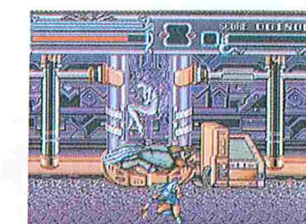
◀只要在突進中按下攻擊鈕，即可邊滑行邊踢了。

也有可捉住的敵人!!

舞台 2 的卡特拉斯及舞台 6 的齊格飛都可以捉住他們。只要能捉住敵人的話，在以左圖介紹的模式，以膝蓋踢來捉起來投擲的連續技巧，即可以給予損傷了。



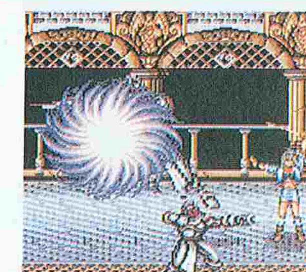
▲老實說，卡特拉斯只能算嘍囉罷了。只要不動的話，即可輕鬆的捉住他。



▲捉住宿題齊格飛了。捉住就輕鬆了，只要以膝蓋踢再丟出去就ＯＫ了!!

靈活利用魔法特性

魔法在動作舞台開始後不久，即可以開始了。首先，一直持續儲存到可以打倒敵人時。所以可以安心的重複使用。玩家可利用這個特性，在生命值出現危機時即立刻使用。



▶儲存魔法重點可提昇 5 階段的等級。不要心疼儘量使用。



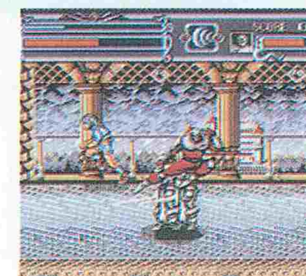
▲全部的魔法對畫面上的敵人都有效。即使是最弱的敵人被敵人包圍時也可脫逃。



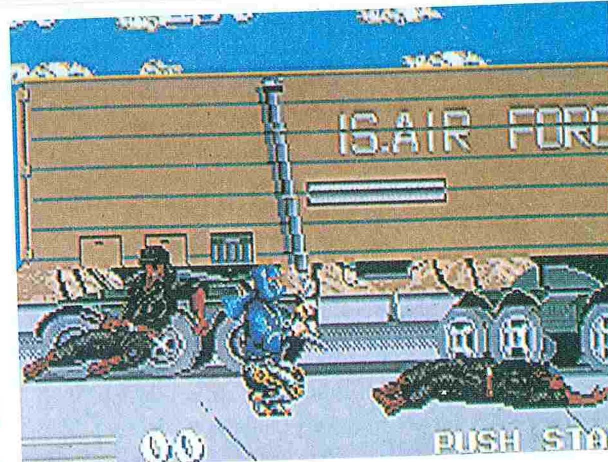
▲召喚出神龍是最強的魔法。可將嘍囉一掃而光。

必殺！拼命逃的戰法

如果說魔法是可以自然儲積的話，一直勇敢對戰和一直逃跑的意義是相同的。所以，反正死命的逃，讓敵人聚積了一大票之後，再以強力的魔法一網打盡。這種方式相當棒哦！



▶使用突進逃跑。但逃不掉時不要勉強可使用魔法。



CD-ROM

忍者戰士

ニンジャウォーリアーズ

英文名稱	THE NINJAWAMIORS		
參考書籍			
製作廠商	TAITO	原作廠商	TAITO
發售日期	93. 3 .12	日幣價格	¥7,800

可2人同時操作！畫面構成以電影的寬銀幕登場

TAITO的遊戲迷大好消息，一款使用橫3畫面筐體的橫捲軸動作遊戲「忍者戰士」在MD登場了！以三味線為底的東洋風味BGM，以及嶄新的橫長畫面構成……等等，都是這款軟體的遊戲特色。畫面更是採上、下剪接的電影銀幕的尺寸，並有PCE版上所沒有的2人同時操作功能。真的是款泰德（TAITO）開發陣容的得意之作。

電影銀幕



2人同時操作



▲只要看看上面的照片即可得見畫面上、下大膽的剪接。如果用大畫面電視更過癮哦！



▶準備攻擊。



▶執行命令。

首先要牢記NINNJA的操作

苦無（短劍）攻擊



使用忍者專用短劍的傳統攻擊。以接近戰發揮威力。

手裡劍攻擊



忍者的代表武器，可打倒遠距離敵人。但威力較弱。

苦無防禦



持續按苦無的鈕（AorC），變成十字防禦敵人子彈。

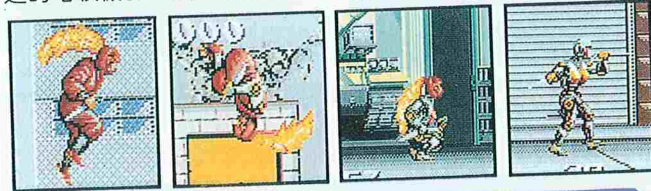
前轉・後轉



持續按苦無的鈕，即可斜跳躍。也可翻弄敵人。

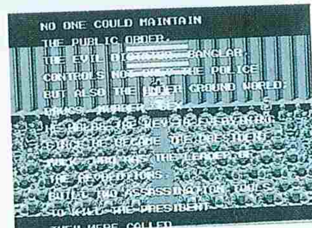
受損傷時會看到機械零件

忍者的真面目是革命軍製造的暗殺機器。敵人攻擊時，砍著他們的表皮，即可以看到機械的部分。



這就是人造人忍者

相信玩家早就從標題中得知，「忍者戰士」理所當然是以忍者為主要角色。玩家可以選藍的〝NINJA〞或是紅色〝NINJIN〞來執行暗殺獨裁者邦克拉。他們華麗的動作演出千萬不要錯過喔！





CD-ROM

精靈神世紀

精靈神世紀フェイエリア

英文名稱			
參考書籍	79,80,81		
製作廠商	WOLF TEAM	原作廠商	WOLF TEAM
發售日期	92. 2 .18	日幣價格	¥7,400

依據精靈騎士的宿命，少年展開戰鬥之旅了！

嶄新的演出，漂亮的魔法動畫，令人感動的劇情等都盛入在這款CD-ROM的大容量裡，而充滿著許多未知魅力的RPG，就是這款即將為各位揭開面紗的「精靈神世紀」。作品本身是延續以往RPG的風格，只是在遊戲中，施予各種嶄新的嘗試。例如序幕中的動畫和戰畫畫面等，都是充滿著迫力的演出。這回就從故事的開始和充滿迫力的魔法動畫為主，為各位做詳細的介紹吧！



▲戰鬥畫面中備有各式各樣的插圖。

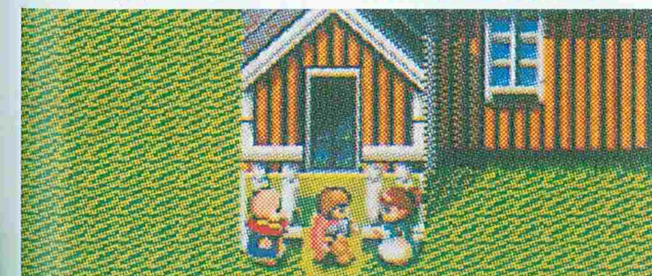


▲特別是動畫的美麗頗有一看的價值。

掌握故事關鍵的精靈騎士

這款遊戲是以精靈騎士的子孫蘭菲魯為中心而展開的。隨著故事的進行，精靈騎士的使命和任務等，就會逐漸地被解開。但主角蘭菲魯一開始時，是在不知道自己的任務的情況下展開冒險的。

▼精靈騎士是最受歡迎的。



援助蘭菲魯的同伴們！

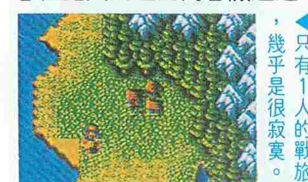


◀最後此3人會變成同伴，全部都很強！

蘭菲魯在冒險途中，會遇到一起展開旅行冒險的同伴們。這些同伴們有擅長攻魔魔法、回復魔法和擅於肉搏戰等，盡都是充滿著個性化的角色們。他們會以蘭菲魯沒有擁有的各種力量來協助其冒險，並與尚未熟練的蘭菲魯一起為解開各種謎與問題而向冒險邁進。



▲與同伴們的遭遇，可能是最令人感動的了。



◀只有1人的戰旅，幾乎是很寂寞。



▶戰鬥只有1人，頗有淒涼之感。

只有1人的旅程

遊戲一開始是由一個人展開漫長的旅行，這時所遭遇到的敵人是很弱的，對於尚未很強大的蘭菲魯來說，可說是極為辛苦的旅行吧！不過由於是傳說中精靈騎士的子孫，所以是個頗受村人期待的人物，正因為如此，更沒有理由退縮。為了協助公主，這回又勇敢地展開冒險了。

STG ACT RPG SLG AVG SPG PZG



CD-ROM

冒險少年綜合版

ゴミック・ファンタジーStories

英文名稱			
參考書籍	81		
製作廠商	TELENET JAPAN	原作廠商	TELENET JAPAN
發售日期	92.3.27	日幣價格	¥7,800

一次體驗兩個作品、規模宏大的RPG

將PCE大受歡迎的兩個RPG系列作品，一起移植到一張CD-ROM裡面的冒險少年。在開發上除了著重在讓玩者能夠連貫兩個作品之外，並充份加入MD原作遊戲的要素。



▲內容更充實！



◀也加入許多新的東西。



▶最重要的就是讀取速度變快！



▲畫面更加精美。

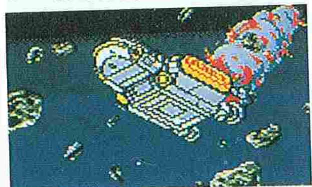
緊急迫降到諾格行星

在此先追蹤一下兩人的冒險的開頭故事。雖然只觸及粗淺的程度，但是可以想見兩人在後來將會經驗許多事件，與人們相識、分離，而逐漸成長。

首先來看PCE版的第一作，優的冒險。



▲在諾格行星附近誤入陷阱，被吸下去。



▲引擎受損，不得不緊急迫降。



▲阿魯佳農號迫降到諾格星的某個湖泊。

追加畫面、被刪除的畫面

這款遊戲的魅力之一是美麗的畫面。移植版增加部份畫面，也削減了部份畫面。比如『1』裡面優看著雙親的相片回憶的一景，就被很可惜的削掉了。





▲引人注目的連續畫面。用來連接『1』和『2』。



▲與同伴會合的畫面也有保留。

於修羅之樹下，回憶中的巴恩

第二部的主人翁是巴恩。精力旺盛的巴恩受到青梅竹馬、幫忙大人收獲農作物的拉拉叱責，根本就不放在心上，還是一隻手拿著愛用的長槍，像平常一樣出去打獵去了。



▶克朗島長大的巴恩精力旺盛。





◀▼樹下刻字，兒時的回憶！

CD-ROM

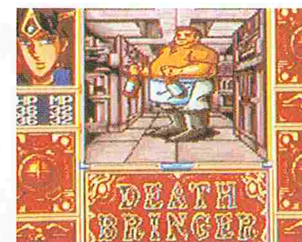
死亡入侵

デス・ブリンガー秘められた紋章

英文名稱			
參考書籍	84		
製作廠商	TELENT JAPAN	原作廠商	KAZHITO O.CHI
發售日期	92.4.17	日幣價格	¥7,400

有遠近距離感的3DRPG！

這款遊戲是採取畫面切換方式（移動時畫面瞬間切換的方法）的3DRPG。在城鎮與村莊裡面，也是以3D表示，早上、下午、晚上，時間不同，村人的談話內容也會改變。此外，接近他人或敵人的時候，以3段畫面表現遠近感，是款追求逼真感的遊戲。



▲這是『死亡入侵』的基本畫面。

時間經過，情報跟著改變

『死亡入侵』導入早上、下午、晚上的時間概念。這樣的話，白天的酒館和晚上的酒館，情況自然大不相同。總而言之，白天沒有出現的人，晚上就可能出現，白天問不到的消息，晚上卻可能問得到。所以，還是請到各處走走看吧。



◀白天是這樣子。

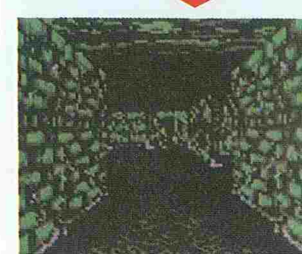
▲到了晚上，再去一次，把風的人睡著了。



▶這是白天的城鎮。美麗的街道延伸出去。



▶日落西山，黑暗接近城鎮。



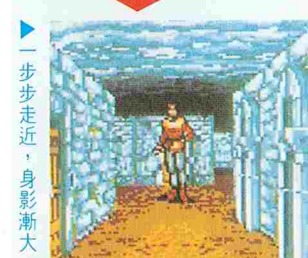
▲終於晚上了。城鎮被奇怪的黑暗包圍，左右分不清。

在3D世界內寫實冒險

這款遊戲凸顯3D迷宮的大特徵，行人遠遠看見敵人，而且隨著距離拉近，敵人的身影會跟著變大。由於實現了這個看似理所當然、卻又似乎不然的特點，使遊戲的世界，感覺上更接近自己身邊。



◀從遠方走過來，有人走進視界了。



▶一步步走近，身影漸大。



▲走到這麼近就可以談話。

視覺畫面全部重新作畫

移植版的視覺畫面完全更新了。分鏡全部由名漫畫家越智一裕氏擔任。此外，有電視卡通「光速電人」的影山氏和小原涉平氏參加原畫。可說是非看不可的傑作。



▶這是換上新面孔的主角。



▲這是神祕的黑騎士。他到底握有什麼重大關鍵呢？



▶這個巨大怪物究竟是什麼東西？

CD-ROM

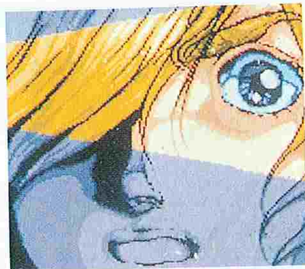
異次元戰記

アイル・ロード

英文名稱	AISLE LORD		
參考書籍	81,83,85		
製作廠商	WOLF TEAM	原作廠商	WOLF TEAM
發售日期	92.5.29	日幣價格	¥7,800

富華麗而有新感受的RPG

這是一款視覺效果絕佳的RPG，遊戲舞台是個視覺與中世紀歐洲氣氛融為一體的世界。這個世界裡，存在著以淫蕩12神為主的神族，和以姆凱拉爾為主的黑暗系神族，另外還有與地球世界全然不同的生物生存著，彼此靠著幻想的王道共存。











異次元戰記的舞台地理與歷史

雖然不知道也可以玩，但如果知道的話，更能深入遊戲奧妙的世界，以下就是遊戲世界的簡介。

神話時代	從始祖神創造淫蕩的世界之後，直到制定萬物法則為止的時代，此時代末期創造了物質界。
沈默時代	神族因創造物質界消耗許多精力，為了恢復精力而沈眠的時代，黑暗系神族就此誕生。
古代紀	人類開始誕生的時代，世界是由古帝國哈斯卡特所統治，魔導在此時代被研究開發。
六龍王時代	古帝國哈斯卡特滅亡後，由六對龍與王統治的時代。
バダシャルバ	以一週時間侵襲淫蕩世界的大災難，好幾個大陸因此沈沒，形成現在 的形狀。
ホークリスク紀	本遊戲的實際舞台，多數國家獨立、紛爭不斷的時代，以後的歷史就由你自己改寫吧！

魔法系統

本遊戲約有60種魔法，主要分成攻擊系魔法、攻擊補助系魔法、治癒系魔法、其他魔法等4種，魔法在消費MP（表示角色的精神力）時可以使用，所以必須注意的是，當戰鬥MP變成0時，該角色就會氣絕身亡。如果戰鬥終了，雖可恢復1點，但是魔法也不可以亂用。



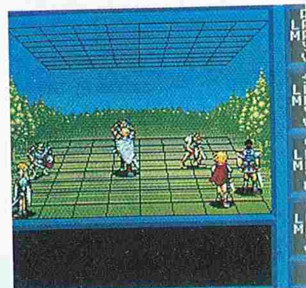
▲使用魔法，很清楚知道人物目前的所在。

戰鬥系統

戰鬥時的符號有10種，有些是以一次動作待機，有些是不再度指示而連續實行的，只要掌握這些，就能做有效的戰鬥。



▲戰鬥範圍是以格子狀表示，可將角色以下棋方式移動，可別下錯棋喔！



▲當敵人進入攻擊範圍時，敵人上方會有各參數顯示出來，要選擇適當攻擊敵人的時機。



CD-ROM

光明八勇士

ブライ八玉の勇士傳說

英文名稱	BURAI		
參考書籍	89,91,94,95		
製作廠商	SEGA	原作廠商	REPROGR AMED
發售日期	92.9.11	日幣價格	¥6,800

色彩迷人角色豐富的RPG

這是一款幻想式RPG，8顆明珠集合了8名勇士，為守護光之子而展開冒險。這8名勇士各具獨特的性格，劇情分成2部，從第一部勇士各別的旅行，到8人結合（第二部）共同消滅敵人為止。豐富的視覺畫面是本遊戲的魅力之一。



▲在此談話的畫面中，各角色的性格皆一覽無遺。



指令

按鈕即叫出指令，決定使用哪一個指令。



個人資料

這是詳細表示出自己的能力或等級之類的資料。

8名主角齊聚一堂

主角共有8人，他們都具有可使體力恢復、可以一次攻擊好幾個敵人的特殊能力。本遊戲有「行動」指令，另有可以訓練主角充分發揮個性的特殊設定。



▲這8人將成為主角。

各種能力		知力	這個值高的話，可提升特殊能力的效力，並可抑制敵人的特殊能力。
體	表示體力，當數值變成1時，即無法戰鬥。	知名度	表示知名度，可以影響在商店購物時的價錢。
攻	表示攻擊力，每攻擊一次，數值就減少。	武器量	此數值愈高，表示愈能應付危急的情況。
能	表示能力值，使用特殊能力時會減少，值變成0時則無法使用。	好奇心	此數值可影響戰鬥後發現秘寶的機率，數值愈高愈容易發現。
素	表示敏捷，當數值高時，可以更容易避開敵人的攻擊。	忍耐力	當受敵人的武器攻擊時，此數值愈高，受損程度則愈少。

劇情動畫





▲▶明珠勇士。





▲可札與瑪依兄妹。





▲金龍與銀龍。

◀龍一族的首領，擅水術。

CD-ROM

銀河之星

ルナーTHE SILVER STAR

英文名稱	LUNAR THE SILVER STAR		
參考書籍	79,80,81,86,88		
製作廠商	GAME ARTS	原作廠商	GAME ARTS
發售日期	92.6.26	日幣價格	¥7,800

架構在銀河之星裡面的各種設定

銀河之星的魅力，在於活用CD-ROM大容量的優點，創造出壯大的世界觀與個性豐富的人物。但是，除開這些，與鎮民的會話方式等等，許多基本細節也添進了各種有趣的點子。


◀基本上就很有趣。

有時候可以選擇會話

和分散在世界各地的特定人物談話時，關於其內容，可以選擇「是・否」。當然，對方的態度和會話的內容會因回答的答案而有所不同。有時，連當場發生的事件也會因此略有變動。除了關鍵部份以外，可以重覆做多次選擇。

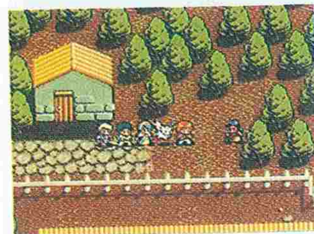
▶可以這樣子選擇。順便一提，這是和納修談話的畫面。



◀按下按鈕，人物就走近談話。真是方便。

快速接近與對方談話

在這遊戲裡面與城鎮的人談話時，不須要像普通的平面型RPG那樣貼近對方。只要靠近想要談話的對象，按下按鈕，角色便會自動走近對方講話，使得會話不須浪費太多時間。


▲距離這麼遠，照理應該沒辦法講話，可是…

▼按下按鈕，人物就走近談話。真是方便。

關於普通指令的內容

有各種指令

在此簡單介紹一下『銀河之星』裡面登場的普通指令的內容。首先，按下普通指令，便出現隊伍成員排成一排，選擇想要察看狀態的對象，角色就會自動向前走出一步，顯示可使用的魔法和角色的現在數值等四個指令。因人物之不同，不會使用魔法的人，比如露娜或基利，在魔法指令的位置會以歌、絕招等，各角色的特種技能來替代。這些特殊技能和魔法有點不同，比如露娜有回復之歌等多首歌曲，基利有分身之術等絕技。



▶這是亞雷斯的數值。數字有些變更了。



▶這是選擇亞雷斯的畫面。



◀露娜的數值出現代替魔法的歌等特殊技能。

做好裝備

在指令之中選擇裝備指令，會出現各角色現在持有的裝備，以及各角色的全身畫面。隨著角色裝備的更換，全身畫面也會跟著改變，一眼就可了解角色現在的裝備狀態。


▶最初是普通穿著的樣子，到達遊戲後半，已經穿鎧甲了。

露娜最方便

利用普通指令選擇角色的時候，選擇露娜之後，顯示內容會和其他角色有點不同，增加セーブ、ロード、並びかえ這三個指令。セーブ、ロード是遊戲資料的存取機能，在這遊戲裡面可以存三個記錄，遇到故事中想再看一次的場所，在稍微前面一段儲存的話，就可以反覆看多次。並びかえ是改變戰鬥時的前衛、後衛位置的指令。



▶這是改變隊伍排列的指令。較弱的排到後面。

◀可以儲存三個記錄。

在各地拿到各式各樣的道具有效的利用

道具共有兩個方法可以取得。大部份是在鎮上商店花錢購買，以及從敵人那裡奪取。這兩種方法可得到的道具總數有130種以上！有隨處可得的普通道具、貴重的道具，以及世上罕見的奇妙道具，種類繁多。當然，每樣道具有每樣道具的特性，掌握道具的特性是十分重要的。


▲啊，敵人有帶道具。有點賺到便宜的感覺。

手上的道具是大家共有的

「銀河之星」這款遊戲裡面，隊伍的道具管理不像普通遊戲那樣，各人擁有各人的道具，而是全體使用同一道具空間來管理道具。因此，可以省下角色與角色之間的道具交換時間，相當方便。



▲這個空白框框就是道具空間。

小心有負作用的道具

談到道具，很容易使人聯想到是有用處的東西，但是RPG的世界裡，一定有具有負作用的道具登場。當然，在銀河之星的世界裡面也有出現。如果找到奇怪的道具，這時就要請多注意了。


▲有點奇怪的道具。



▶哇！體力反而減少了！

確認可以裝備的道具

「這道具究竟能不能裝備呢？」如果購買道具時，內心有這個疑惑的話，請看看畫面上方的隊伍成員。如果指定的道具不能裝備上去，原本面向前方的人物會撇開臉，告訴你這個道具不能裝備。



▲如果選擇的道具不能裝備，角色會像生氣一樣轉身不理。

武器・道具表

道具大略分為普通道具和帶魔法道具兩種類型。其中最具代表性的道具，在此分門別類為您介紹。

普通武器	魔法武器	普通防具	魔法防具
短劍 誰都可以裝備，最普遍的攻擊武器。	**手杖** 魔法師系的角色所使用，隱藏魔力的手杖。	**皮衣** 幾乎沒有防禦力的薄布製衣服。	**魔法衣** 提高防禦力，使抗魔法力些微增加的魔法服。
長劍 攻擊力比短劍高，但是裝備的對象有限制。	**火炎杖** 當道具使用有火炎魔法フレイム的效果。	**鱗甲** 把甲殼串縫起來所製成的鎧甲，防禦力高。	**魔法手** 使抗魔法力提高一點點的魔法手鐲。
鏈刀 可以遠距離攻擊怪物的間接武器。	**冷杖** 當道具使用有冰魔法アイスアタック的效果。	**木盾** 防禦力出人意料的高，碓都可以裝備的盾牌。	**魔法鱗甲** 提高抗魔法力的魔法師專用的服裝。
事件道具	**普通道具**	**魔法道具**	**奇怪（？）的道具**
童鑽石 遊戲序盤，白龍法伊帝贈送的寶石。	**回復葉** 可以讓角色體力回復一些的葉片。	**魔盾** 當道具使用有防禦敵人魔法攻擊的能力。	**紅石** 當道具使用，會減少人物的一些體力。
斧頭 為了請樵夫修復橋樑而使用的斧頭。	**化石劑** 使人物解除石化狀態的藥水。	**星之光** 當道具使用可以讓隊友恢復一些體力。	**魚干** 當道具使用會恢復人物的體力。
海圖 讓船隻駛離塞斯港的航海圖。	**解毒水** 使人物解除中毒狀態的聖水。	**聖書** 裝備上去可以提升一點抗魔法力。	**不知道** 當道具使用…什麼效果也沒有。



CD-ROM

天舞三國志

天舞メガCDスペシャル

英文名稱			
參考書籍	96,97,99,101,103		
製作廠商	WOLF TRAM	原作廠商	CINEM RENAISSANCE
發售日期	92.12.25	日幣價格	¥9,800

捨棄回合制，改採眞實時間制的SLG！

一般的回合制ＳＬＧ，似乎對順序愈前面的人愈有利，不過本遊戲卻是採用真實時間制，以所謂「Ｍ－ＶＩＷＳ」的全新系統進入遊戲。舞台仍是大家所熟悉的三國時代的中國。在這種與電腦相同的真實時間條件下，你會將自己的勢力擴展到何處呢？

▶這是普通狀態的地圖，要使用視窗充分收集情報。



何謂「M－ＶＩＷＳ」？

這種真實時間制，其實是挺麻煩的，因為你必須目不轉睛地隨時注意畫面上的狀況，即使增加國家，但煩惱也隨之增多。所謂「Ｍ－ＶＩＷＳ」，是指可以從視窗中看見他國動向的系統，而且視窗可以同時出現好幾個，所以能夠同時監視好幾國。在面臨戰爭等重大的場面時，也可以將視窗放大來執行有效的戰鬥。



▲戰鬥中可以利用大視窗分析軍情。



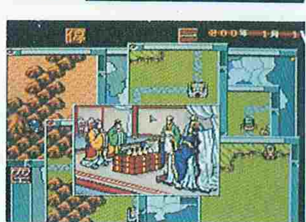
▶若國家增多情報也變多。



▶有兩個小視窗，在此也可以使用視窗。



◀利用多重視窗觀察敵國。



▲情報往往是採真實時間處理，所以儘管看得眼花，為了得勝也要拚命收集情報。

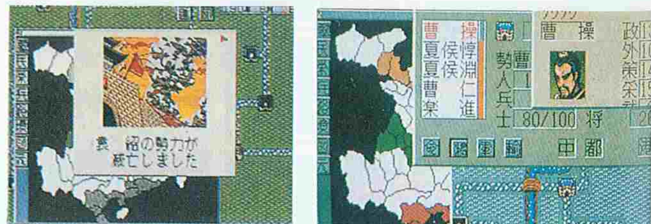
掌握龐大的資料

為了統一中國，你必須處理衆多的資訊，而ＳＬＧ的樂趣就在於你能克服重重困難而消滅敵人。本遊戲的資訊多如牛毛，你可得仔細過濾。

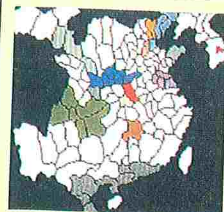
▲這是各國部隊的狀況，弱者很容易受敵人的攻擊，所以要注意國力。

▶武將資料一目瞭然，注意適材適所地使用，但這裡並未表示出武將的忠誠度。





劇情及攻略重點介紹



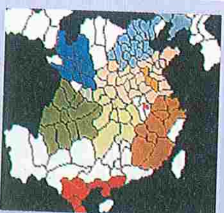
190年～後漢戰國

常勝軍董卓，只是呂布有可能隨時反叛，若要從其他勢力開始擴展，則要好好地選用人材。



215年～天下三分

基本上還是選魏、蜀、吳之中的一國，再與其他勢力結盟，共同攻打一國才是上策。



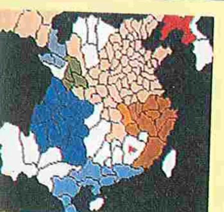
200年～龍虎激突

若選曹操或袁紹的話，因國土相鄰勢必常常爭戰，在此選孫策，從曹操的背後攻擊會比較有利。



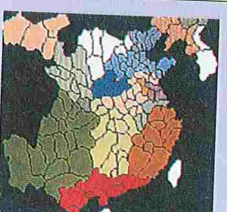
227年～武侯出師

蜀軍有才能的人壽命一舉減少，但是魏、吳軍則有許多現役的武將，不過也先別安心，軍壽命並不是決勝負的。



208年～赤壁炎上

從曹操、劉備、孫權之中選１人，讓赤壁之戰再現，但是就怕共同倒戈，所以選馬超或許可收漁翁之利。



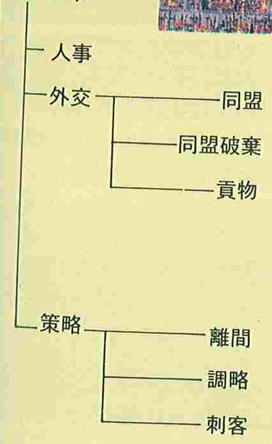
200年～瞬幻夢影

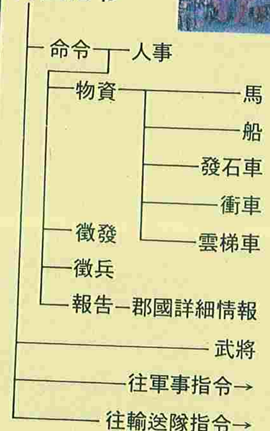
在唯一架空的劇情中展開的全面戰，當各自的勢力開始時，可派各自最高的人材，由於都派出高手，所以最難。

指令體系

當你要運用基本畫面上所顯示的符號時，即會變成可輸入具體之命令內容的模式，例如軍隊要徵召多少人，由哪個武將當大守等等。然後根據這些數値或人才，對今後遊戲的發展將有很大的影響。由於是在時間停止的狀態下進行輸入，如果輸錯便很難更改了，所以請慎重地輸入。

指令系統大致分成以下４類：









CD-ROM

三國志Ⅲ

三國志CD

英文名稱	SANGO KUSHI Ⅲ CD.		
參考書籍	107,108		
製作廠商	KOEI	原作廠商	KOEI
發售日期	93.4.23	日幣價格	￥14,800

掌管內政、外交，成為戰亂的霸者

這是一款以魏、吳、蜀之三國時代為背景的戰略模擬遊戲，玩家的目標是當個君主，統一全中國。本遊戲最大的特徵是，擁有500名以上的武將，以及為數眾多的指令群。此外，在MEGA-CD版還附加了幾種新機能。

斜上方視點的戰爭場面

本遊戲的戰爭場面，是以模擬遊戲中少見的斜上方視點來進行的，戰場不只是在都市，也有在山上或水上，甚至天氣或時間的變化，都會對遊戲產生很大的影響。此外，士兵有步兵、騎兵隊，以及用弓箭或火箭能遠距離攻擊的弩弓、強弩兵等4種。至於在水上，則必須建造軍船才能作戰。



▶率領兵隊領導有方而打散敵軍，擴大了領土。

統一全中國46個都市

首先，你要從幾位人物之中選擇君主，以統一全中國為大業，也因此你必須按照狀況，來選擇軍事、外交等各式各樣的指令，然後編制劇情中的君主或武將，也可以和三國志中你所熟悉的武將作戰。



▲全中國地圖，46個都市與赤壁等戰場，皆一目瞭然。



▲因應狀況，從眾多的指令群之中，下達適切的命令。



巧妙的戰術是勝利之道

攻擊方法有通常攻擊、一齊、奇襲、弓矢（弓箭）、火矢（火箭）、突擊、一騎詩（單挑）等7種，而這些指令之中，也有因兵士的種類而無法使用的。當然，也有作為秘備之戰術之用的計略指令。

以單挑決勝負

所謂「一騎討」（單挑），顧名思義就是武將之間一對一的作戰，體力先消失的人則輸，而輸的武將即被敵軍俘擄。



▶在戰鬥的最初，會寫出雙方武將的名字。



▶並不一定是武力高的人必然獲勝。

要善用計略

計略共有火計、伏兵、說得、同士、偽令等5種指令，其中，只有軍師參與作戰的場合，才可以使用陷阱，而智力愈高的武將，作戰成功率自然愈高。



▶有時也會因使出某計略而有所損失。

可增加遊戲樂趣的事件

在「三國志Ⅲ」裡，設有颱風或豐收等眾多的事件，除了這些較常發生的事情之外，另有只要滿足某種一定的條件，即會發生的隱密式事件。



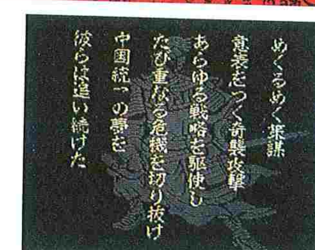
▲當然也有不幸的事件。



▲必須滿足某些條件才行。

強化視覺、音效，搭載全武將資料庫

遊戲的基本系統，雖然和「Ⅲ」的ROM版差不多，不過在MEGA-CD裡，卻附加了幾種新機能，尤其是新的序幕畫面，不但卡通化，而且視覺效果也大幅變地增強了。



▶ROM版中也有的序幕，如今背景有些微妙的變化。

各劇情也加了序幕

這個MEGA-CD版，還在遊戲的最初，以及各劇情的開頭加入序幕部分，這也算是MEGA-CD版的創舉。此序幕已卡通化，而且故事旁白會說出時代背景，讓遊戲能更順暢地進行。



▲這位是劇情1的中心人物董卓，過著極為奢華的生活。



▲正在回顧過去的魏王曹操。整備軍容、率領家臣出陣。



▲這位則是一心統一中國，受家臣擁護的蜀王劉備。

全武將資料一目瞭然

新追加的機能之一，是武將的資料庫，它能看出遊戲中全武將的各能力值，以及簡單的側面照，你只要輸入你想見之武將的各能力數值，畫面即會出現多位符合條件的武將供你選擇，然後也可以輕易地看到該武將的資料。



▲叫出想見的武將。



▲個子挺拔、富魅力的劉備。



▲也有簡單的人物簡介。

附加一個全新的劇情

在MEGA-CD版之中，增加了一個劇情，合計為7個劇情。而這個增加的部分，完全是原創的，是ROM版或其他機種版所沒有的。這個新劇情是以2世紀末的黃巾之亂為背景，反覆上演孫堅或董卓等人慘烈的勢力鬥爭。另外，此劇情中會出現一名未曾在ROM版登場的君主。



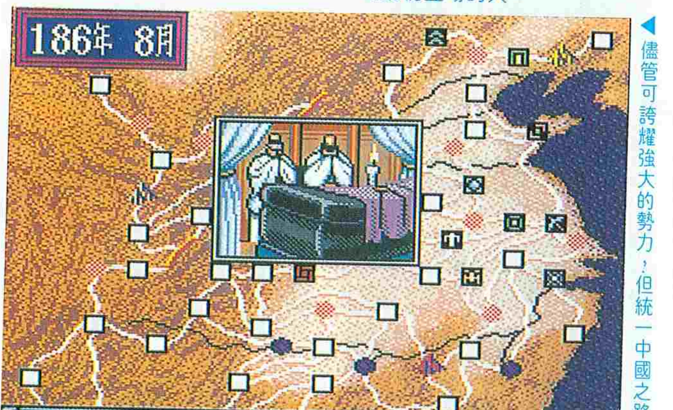
▶請選擇自己喜歡的劇情，附加的劇情。引人注目。



▲全中國的畫面，會隨著季節而有不同顏色的變化。



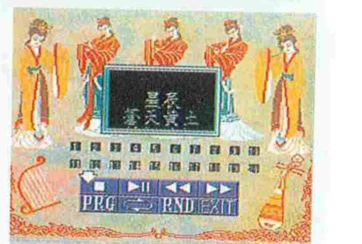
▲這位是劇情0的君主何進，成為最初登場的人。



◀儘管可誇耀強大的勢力，但統一中國之路險惡難行。

完全收錄管弦樂的BGM

最後，本遊戲還附加了聲音測試模式，在此模式中，遊戲中的BGM與音源不同，還有管弦樂的演奏，真是高水準的演出。



▶可自由地選擇喜歡的BGM。



CD-ROM

模擬地球

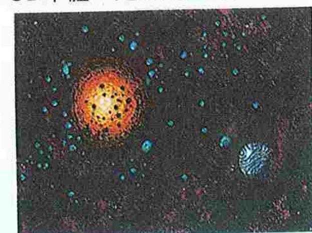
シムアース

英文名稱	SIM EARTH		
參考書籍			
製作廠商	SEGA	原作廠商	MAXIS
發售日期	93. 1. 30	日幣價格	¥7,800

以神的視點開拓行星的模擬遊戲

這款遊戲的主要內容是，從行星的誕生、生命的誕生、進化、文明的發展，以及行星的成長過程，是玩家所要經歷的，並且還要控制行星的環境。

雖然目標是依劇情而定，不過即使沒達成，遊戲也不會結束，當然這就得靠RAM的儲存裝置了，若只有MEGA-CD本體，是無法儲存的。



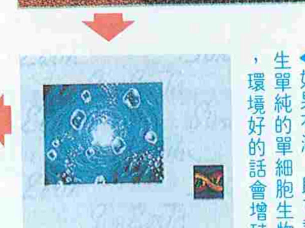
▲劇情的最初會出現故事旁白，這是解說行星誕生的畫面。

從行星的誕生到遷移之道

先使用假想行星，介紹從行星誕生到遷移的過程。首先是從只有岩石的行星上造海開始，接著是生命的誕生。然後生命會不斷地進化，進化的生命體再反覆地發展出文明，例如以產業革命而使社會工業化的話，要到遷移的階段是時間問題罷了。



▼地表全是岩石，毫無生命跡象的狀態。



◀如果有海，即可誕生單純的單細胞生物，環境好的話會增殖



▶陸上生物具有文明，最初是石器文明。



◀產業革命成功，環境變得更複雜了。



▶工業化的結果，增加了公害問題或溫室效應的現象。

行星的成長分成 4 階段

本遊戲明顯表示了行星成長過程的時間階段，就像右邊的流程圖，分成地質、進化、文明、技術 4 個階段。而且，技術時間階段的最後階段，變成了移往到行星上，只要完成此工作，即可移向進化時間階段。



▲由此可了解行星演進的變化。



▲可看見部分行星的編輯畫面。



◀技術高的話，所有的文明生物開始移居到行星上。

地質
這是從行星誕生到生命誕生的階段，只要水蒸氣冷卻形成海，就接近生命的誕生了。

進化
這是生命誕生之後，到擁有生命體文明的階段，此時只有陸上生物的文明。

文明
這是從擁有文明的生命，到引起產業革命之工業化文明階段，只有一種具有文明的生命體。

技術
這是從產業革命到遷移的階段，此時行星周圍的環境複雜化，產生各種問題。

遷移
爲尋求一個可以延續後代的地方，必須開墾新的土地，甚至於新的行星。



CD-ROM

魔法少女

魔法の少女シルキーリップ

英文名稱			
參考書籍	84,86,87		
製作廠商	TENTLENT JAPAN	原作廠商	TENTLENT JAPAN
發售日期	92.6.19	日幣價格	¥7,400

來自魔界的美少女開始在人間攸行冒險了！

故事述敍初到人間修行的魔法少女「莉普」，在阿姨的協助下得進入人類的學校裡就讀。剛從魔界來的莉普，一定是沒有知心的朋友。而遊戲便是從尋找人類的朋友開始。等到結交了一批知心的好朋友之後，便合力一起解決往後接踵而至所發生的事情，並修練自己的道行。看到這個故事的內容，各位是否有種似曾相識的感覺呢。故事中隱約包含著有悲哀和歡樂。



▼遊戲開始時，以畫面簡介來介紹各城鎮、街道。

◀初到人間，莉普不禁心感孤獨。

遊戲內容共分成11個短篇故事

故事分成11個短篇集，所以各位玩家們得通過這一關關的考驗才行。故事會因處理方式的不同，影響到後來發展，連最後的結束畫面也不一樣，相當令人感到有趣。



▶此款遊戲在每個段落中都有穿插一些有趣的短篇故事。

舞台是以自由之丘為背景

莉普在人間生活的舞台，是一座幻想的城市－「櫻丘町」。這個櫻丘町的格局是以東京都的自由之丘為雛型，所設計而成的。即使是遊戲裡建築物的外觀及構造，也都是仿照實際之建築物而來的。



▼莉普的家。ドメドナルド。

然莉普和她其他的朋友，也都是住在這裡。



▲莉普在人間就讀的學校。



▲好友茶子家的舊書店。

操作的指令表相當可愛

在基本畫面上，使用指令可操作主角進行許多行動，包含了不可或缺的「寶物」、「魔法」…等，指令簡單易懂，適合入門玩家嚐試。

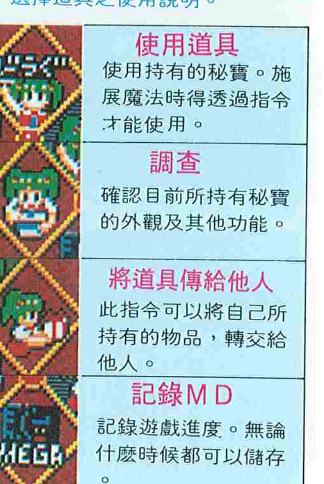


▲指令表顯示於畫面左上方，不用時可隱藏消除。



▲選擇「道具」指令時，也可以選擇道具之使用說明。





說話（對話）
在畫面上一旦遇到其他人時，也可以用交談指令和人談話。

道具
分析自己目前所面臨的狀況。

（檢查）看道具
針對眼前的東西，做各式各樣之調查。

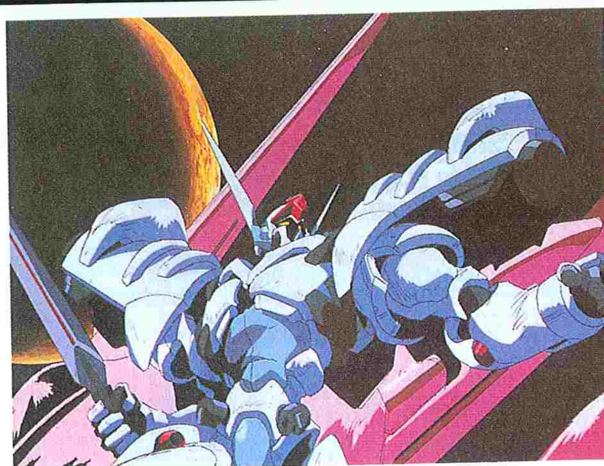
思考
選擇道具時，得將主要指令轉換成子指令。

使用道具
使用持有的秘寶。施展魔法時得透過指令才能使用。

調查
確認目前所持有秘寶的外觀及其他功能。

將道具傳給他人
此指令可以將自己所持有的物品，轉交給他人。

記錄MD
記錄遊戲進度。無論什麼時候都可以儲存。



CD-ROM

復仇者奧剛

デトネイター・オーガン

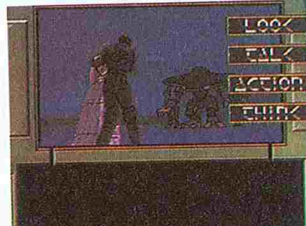
英文名稱			
參考書籍	85,87,88		
製作廠商	HOT.B	原作廠商	DARTS
發售日期	92.7.31	日幣價格	¥7,800

充滿視覺美感的戲劇性冒險故事

這「復仇者奧剛」是MD-CD中唯數甚少，難得一見的冒險遊戲。至於故事之內容仍保留原作的主要架構，連畫面也都是採用原先的卡通錄影製作方式。另外又特別加強畫面之視覺效果和卡通製作之過程，所以整體上看來可媲美錄影帶之卡通影片。



▲此款「復仇者奧剛」在製作方面特地著重於視覺畫面之效果。



▲被敵人追得無路可逃，最後跑到屋頂的特莫魯和普林恩塞斯。



▲並森恩塞斯心中十分地害怕，捉著特莫魯的手腕。

和敵人交戰時很具臨場感

當與敵人接觸時，畫面會轉為戰鬥。決定攻擊或是防禦，其畫面展示都十分具有臨場震憾的動態，如同在欣賞電影一般。



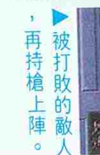
▶顯示出目前可使用之攻擊法。



▲看似真令人捏把冷汗，到底誰贏呢？

戰鬥中無法臨陣脫逃

和敵人一旦開始交手時，就只能一直打到分出勝負為止。決不可以在中途時趁機逃走。但偶而也是有例外的時候，譬如說遇到敵人時，劇情限定只能拼命想辦法逃脫的情形也是有的。



▶被打敗的敵人，再持槍上陣。

隨著遊戲的基本流程進行

遊戲是依其所選擇之指令開始進行。首先先選擇主要之指令，然後視其發生之狀況，再來就會有各種情況的選擇次指令出現。如右手邊以及下面照片所示，右通路移動中畫面會自動顯示出移動方向的一些次指令，各位一看即能一目瞭然。而這些都是屬於遊戲剛開始的部分，有時候主人公特莫魯連做夢的時候，也會夢到自己在行動。



▲選擇主要指令。



▲選擇次要指令。



▶在此可發現到普林恩塞斯的行蹤。



▲依實際狀況發生之情形，連指令也會有各式各樣的變化。



▲採用３Ｄ的迷視窗的設計，很具體感。



CD-ROM

城市遊俠

ライズオブザドラゴン

英文名稱	RISE OF THE DRAGON		
參考書籍	86,90		
製作廠商	SEGA	原作廠商	DYNAMIX
發售日期	92.8.28	日幣價格	¥6,800

從個人電腦版移植進來的神秘性冒險故事

這款遊戲是從ＩＢＭ個人電腦移植到MEGA-CD，遊戲是採用實際時間的一款成人冒險故事。「指標」與「按鈕」的操作方法，也從ＩＢＭ電腦版裡繼續沿用到MEGA—CD中。但是其操作之方式並不採用以 往的指令輸入型，而是將游標直接移動到畫面上的人物，然後根據遊戲畫面上之指示來操作。



▲畫面右上方時間是白天。將游標和右下方的人物重疊時就會改變。



▶譬如說想將焦距內的東西擴大時，只要目標物和游標交集在一起，按下鈕即可。

▶將畫面切換成擴大的功能。但並不意味著能將所有的東西都加以擴大。



富變化之游標

指標	⇩	表示這是可取用的物器，同時也能表示這樣東西目前放置在何處。
移動	EXIT	表示可以移動的意思。但移動目的地２個以上時也會有箭頭的出現。
擴大		表示可以使用擴大功能。按下這個按鈕時它會自動切換畫面。
會話		這是示能交談的人，同時也能將布雷伊多聽到的小道消息顯示出來。
等待		這是表示CD-ROM在讀取資料中。這個時候是無法操作。

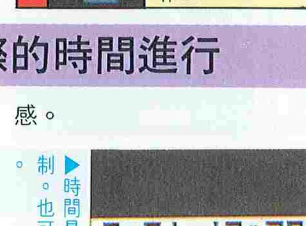
運用〝指標〞與〝按鈕〞的方式操作相當簡單

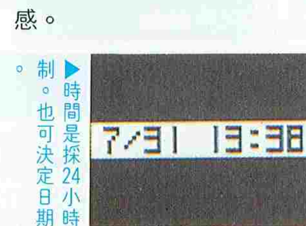
所謂「指標」與「按鈕」的操作方式，就是說當您要使用某種東西下達指令時，只要將游標和對象物重覆，然後按下按鈕即可。舉例來說吧，譬如您想使用某個按鍵，只要將按鈕和鍵洞重覆就可以了。至於調查等的操作方式也是一樣。因為以往遊戲的操作方式都是用滑鼠，但在MEGA-CD版裡卻是用控制器來操作，再則當游標和對象物重覆的同時，如有必要之時它的形狀也會呈現各式各樣的變化，相當方便。

遊戲是以實際的時間進行

這種限時制的規定在這類遊戲中，製作得相當不錯。如政府機關雖對外開放，不過一旦時間超過就不能進出，它的開放時間是有限制的。

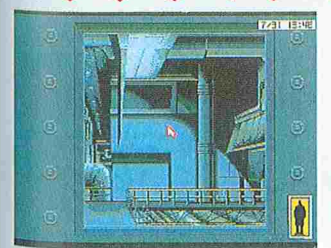
還有過了凌晨〇點時，主人公也要休息，相當具有真實感。



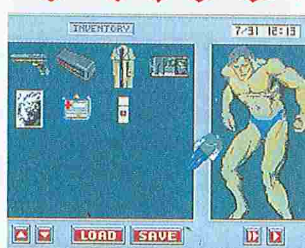


▶時間是採24小時制。也可決定日期。

感受個人電腦冒險遊戲的魅力



▲在畫面中央有一個游標。在平常狀況下形狀是這樣子的。



▲持有物品一覽表。視窗指令，方便操作、使用。

移動的（範圍）多在地下鐵

遊戲剛開始時可移動的場所大致上分為４個地方。而且全都是在地下鐵移動。而遊戲的出發點則是從主人公布雷伊多的房間開始。然後離開房間到地下鐵站牌搭乘地下鐵。等到了目的地時便下車開始步行前進。至於可移動之範圍將隨遊戲內容之發展陸陸續續的增加。



▲利用地下鐵可通往許多地方。

CD-ROM



俏姑娘

ゆみみみっくす

英文名稱	YUMI MI MIX		
參考書籍	101		
製作廠商	GAME ARTS	原作廠商	GAME ARTS
發售日期	92.12.25	日幣價格	¥7,800

以看卡通影片的感覺來進行夢幻學園生活

Game Arts 在製作軟體的主要方針，乃是竭盡所能將「CD的特長發揮到淋漓盡致」，而不只是單單於遊戲中導入卡通畫面如此而已，故事內每個畫面都是經由職業漫畫家執筆，再配合故事情節製作而成的。所以相形之下畫面的視覺效果格外的寬廣，所以在玩此款遊戲時就好像是在看一齣卡通影片一樣。

至於故事內容的發展是多樣化的，也就是說故事不是一味地發展下去，毫無變化，而是在中途會有分岐點的出現。所以各位只要看到畫面出現分岐點的選擇時，只要按下所想要的指令即可。





▲一早剛睡醒的時候。各位可以看到畫面右下方有一個視窗。這是分岐點的選擇。如果您選的是「睡覺」時，您可以再去睡個回籠覺，如果選的是「起床」的話就是去洗個晨間淋浴。

動畫張數達7,000以上的卡通影片

此款遊戲的樂趣在於人物的「動作」相當傳神。因為這款作品的是採用嚴謹的卡通製作方式，所以單單在遊戲開始的畫面就有780個插圖，至於動畫方面張數更高達7,000張以上，工程真是相當的浩大。



▲這就是弓美，她正在跑步。看起來相當輕快，但又有點慌張。



▶弓美洗澡的時候。各位可以清楚地看到噗咚一聲水花四濺的畫面。可惜的是精彩部分不到。

遊戲的主角與她的好朋友



以下將為各位介紹遊戲的主角一弓美和她的好朋友。這些人都相當具有個性。而這些角色的聲音，皆聘有其專人配音，更增添了遊戲的氣氛。

吉澤弓美



15歲。雙魚座。血型是A型，身高158、體重51公斤三圍為B81・W58・H82。在學校的成績差強人意。最喜歡的科目是英文，而最討厭的科目則是數學。至於體育方面也不太行。她是本故事的主角。

櫻崎櫻子



15歲。處女座，血型是B型。她是弓美的同班同學，可是她卻是個相當功利的現實主義者。身高169公分，體重52公斤。三圍分別是B86・W59・H85。是位標準的美人兒，甚至連成績方面也都是名列前茅。

松崎真一



她是弓美的同班同學，同時也是弓美小時候的青梅竹馬。她曾經在經營不善而倒閉的新聞部裡服務過，當時裡面的成員共有3名，而他是其中一位。他對機械方面略通，而成績也平平。

森下理惠



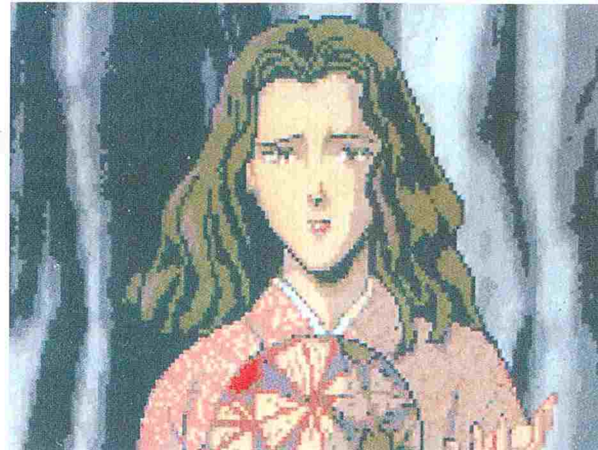
14歲，星座是巨蟹座，血型是O型。她比弓美小一歲。身高157公分，體重46公斤。三圍是B81・W59・H81。個性相當溫順，是位典型賢慧的女生。北島三郎則是她的崇拜的偶像。

部 長



他曾經是新聞部的部長，雖然成員只有3人，最後仍因經營不善而倒閉。其後也曾擔任過廣播部委員，和英文部副部長。總之他不論任何事，都相當積極、投入，是十分優秀的學生。

CD-ROM



神秘陷阱3

AYA

英文名稱	PSYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.3		
參考書籍	97,100,102		
製作廠商	DATA WEST	原作廠商	DATA WEST
發售日期	93.1.3	日幣價格	¥7,600

為了找尋愛人同志而展開的神秘冒險

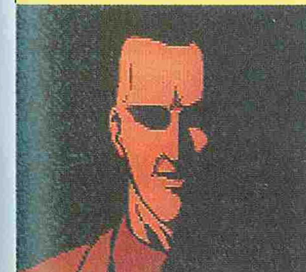
遊戲的主角，具有一種超能力，他能看透人們心裡在想些什麼。有人曾委託他處理一件案子，等他完成後女朋友卻離奇的失蹤了。他為了找尋女友的下落，不幸卻因此捲入一場是非之中，因此展開一連串神秘的冒險故事。遊戲的操作方法是以選擇指令方式進行。看來一場玄疑離奇，緊張刺激的遊戲即將揭開序幕。



▲開始找尋神秘失蹤的愛人梨繪香。

主要登場的人物

降矢木　和哉



▲此款遊戲的主角。因桐生委託他辦事卻無端捲入一場紛爭。

真行寺　彩



▲降矢木以前的情人。後因為某事故不幸死亡。

森崎　梨繪香



▲她是目前降矢木的女朋友但突然在自己生日前幾天失蹤。

桐生　五郎



▲和降矢木是同一個組織的人。似乎掌握事情關鍵的重要人物…

主角具有看透人們心思之超能力

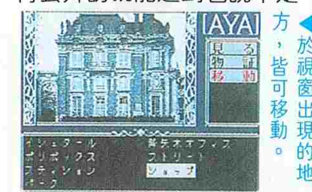
主角他最大的特徵之一便是具有超能力，他能看透人們的心事，將別人隱藏在心裡的事實挖掘出來。在探查別人的同時，他也可以知道別人究竟心裡在想些什麼。但是如果一不小心犯了點小錯誤的話，就會反被對方竊取您的超能力，屆時想怕就會變化一個廢人，所以可得小心翼翼才行。

▼可潛入人的心理打聽出消息。



到各個地方走動以便收集情報

情報的收集是相當重要的，所以要不斷地移動位置，到不同的地方，聽大多數的人在說些什麼，好蒐集情報。再則，當各位移動的同時，時間也會跟著改變，所以有可能想去拜訪的人剛好不在，或許下次再去拜訪就能遇到也說不定。



◀於視窗出現的地方，皆可移動。

靈活運用這些指令來進行搜查

指令中有「聽」和「看」的功能鍵。為了能使搜查行動順利的進行，得靈活運用這些指令，並從對方交談的內容中，找出一些蛛絲馬跡。

考慮後再決定行動

主角他除了能行動之外，還能「思考」，所以最好是先經過深思熟慮後再採取行動。



▶用思考鍵即能明瞭降矢木的想法。

拿東西給它，看反應如何

將擁有的東西拿給對方看，並針對東西向他詢問他的意見如何，這也是很重要的行動之一。如果對方的反應有點可疑時，有可能他在隱瞞些什麼也說不定。



▲拿東西給他看，瞧對方一付魂不守舍。或許他知道些什麼。

CD-ROM

亂馬1/2白蘭愛歌

らんま1/2白蘭愛歌

英文名稱	RANMA NIBUNNOICH		
參考書籍	103,104,106,108		
製作廠商	NCS	原作廠商	NCS
發售日期	93.4.23	日幣價格	¥8,300

見る　考える

擷取自原著且深獲好評的冒險故事

此款「亂馬½」在許多硬體中，評價相當的高。這回它是以善長處理視覺美感的MEGA-CD版身分出現。因此各位在玩這個遊戲的同時，就好像是在看一部卡通影片。



▲如果太過自負的話遊戲便會…


▶精彩的動畫演出。

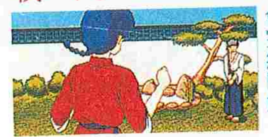

▶遊戲中的指令形狀

內容基本上而言這是屬於一款冒險性遊戲，不過就故事的流程而言，劇情相當順暢，平易近人。至於遊戲的內容都是根據原著作改編而成的。

故事　選擇指令



戰鬥

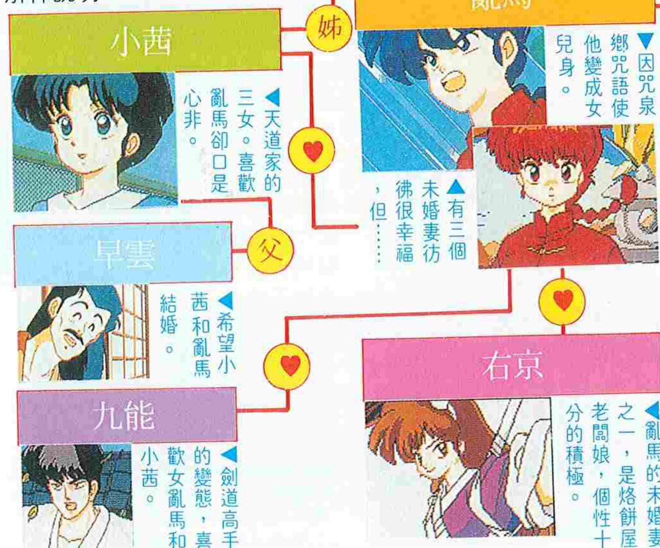

◀小心！戰鬥會突然開始。

順暢的動畫劇情


◀切換畫面就變成卡通影片。

圍繞在早乙女亂馬周遭的人

在「亂馬½」中，有很多個性相當獨特的人物將會陸續出現。對於原著作和卡通影迷而言，有些人還不甚了解這些人物它們之間的關係，不過在此我們將不厭其煩地再為各位解釋說明。



小靡　◀天道家的二女。她知道改變亂馬變身的方法嗎？

亂馬　▼因咒泉鄉咒語使他變成女兒身。

▲有三個未婚妻彷彿很幸福，但……

小茜　◀天道家的三女。喜歡亂馬卻口是心非。

早雲　◀希望小茜和亂馬結婚。

九能　◀劍道高手的變態，喜歡女亂馬和小茜。

右京　◀亂馬的未婚妻之一，是烙餅屋老闆娘，個性十分的積極。



珊璞　▶亂馬未婚妻之一。她是中國的姑娘，長的相當可愛。



可倫　▶珊璞的祖母。

新加入的謎樣人物



亞莉莎　◀充滿謎樣般的美少女。



二重格人　▶在約會俱樂中心裡等候亂馬的出現。

競爭的對手

▲淋到水就會變成小豬。而他心儀的對象是小茜。

▼會變身鴨子。

競爭對手相繼消失．似乎將有大事發生

亂馬和小茜二個人的感情一直都很好，某個禮拜六，他們二個一同結伴回家。表面上看起來他們的情緒都很好，可是暗地裡卻發生了一些事情。原因是因為亂馬的對手良牙和沐斯，以及父親玄馬不知道被什麼人綁架。而那些毫不知情的天道家們仍過著優閑的生活。就在這個時候小茜的父親早雲，將南條約會俱樂中心的一本很詭異的小手冊交給他們二個人，當他們看到這本手冊的內容時，不禁吵起來，同時，故事裡又出現一些無法溝通的人物，由於這種種事情的發生，使得原來相當平靜的周六下午，轉眼間情勢變的相當緊張，一觸即發。

▶一邊哭還能一邊說話呢


▶連對手良牙也遭人襲擊。


◀二個人都還不知道將有事發生



◀一本相當詭異的手冊。

請您們約會吧！



亂馬能否恢復正常？

一位有名的變態高手九能帶刀，趁混亂之際闖入，他是來向亂馬下挑戰書的。小茜看到這種情形，不知如何只好回自己的房間裡。等2人打完之後，言歸於好便和亂馬一起走到小茜的房裡去，就在這時天道小靡也出現，而他的臉上浮現出一付十分詭異的微笑。


◀九能是個變態之徒，連女亂馬也不放過。



◀小靡來出售恢復男人身的情報

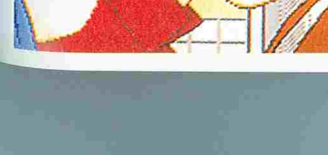


◀雖是傳聞，但亂馬沒錢買情報








◀右京和亂馬在一起時相當快樂，可是被珊璞撞見時…







戰鬥的要訣在於應對的招式

遊戲中，亂馬先後會遇到好幾次挑戰，其實挑戰的方式，說穿了就是以猜拳來定勝負（有趣）。當對手在出招攻擊時，要仔細觀察，同時得於瞬間選擇致勝的招術還擊才行。也可以施展這之外的招式，像是一面閃躲一面攻擊之類。為了要獲得勝利，必須深入了解對手的招式，所以這是動態視力來定勝負的遊戲。如果您一味亂打的話恐怕贏的機會將微乎其微，所以各位還是得認真地學習這些技巧。



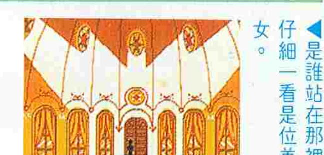
◀可以從高處攻擊也可以用腿踢。

◀必殺技能防敵人快速的襲擊

◀如果敵人用劍，並以踢腿攻擊就以必殺技化解

到詭異的研究所一探究竟

亂馬、右京和珊璞3人，為了解開咒泉鄉的咀咒，一同來到研究所尋找解決之道。而這個地方就是南條約會俱樂中心…。在館裡有一位名叫亞莉莎的美少女，她和追趕亂馬而來的小茜遇見了，看來另一場紛爭又即將爆發了。


◀是誰站在那裡，仔細一看是位美少女。


◀研究所約會俱樂中心。亂馬對一連串意外發生的事感到十分震驚。



▶亞莉莎。對唐突而來愛的告白…怕怕。

TO BE CONTINUED

右京和珊璞不小心掉到亞莉莎所設的陷阱洞裡，而亂馬則遭到怪物的襲擊。小茜為了保護亂馬，不惜跑出來以身護著亂馬，眼看著她就要變成怪物的食物……？他們好不容易歷經千辛萬苦來到研究所，卻落的這種下場，到底亂馬能不能變回原來的身體呢？接下來的故事將有意想不到的發展，各位玩家加油破關吧！


◀從第2章以後會有像這樣的敵人出現，而戰鬥畫面也會跟著增加。



虛幻世界

スイッチ

英文名稱	SWITCH		
參考書籍	107		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	93.4.23	日幣價格	¥8,800

找尋使世界恢復原狀按鈕的冒險喜劇

此款「虛幻世界」遊戲中，看到琳琅滿目的按鈕時，是不是感到相當的納悶呢？說穿了這些按鈕的功能是為了使世界恢復到正常，所以您在玩這個遊戲時，得一個勁地按這些按鈕，可不要出師未捷，身先死。

等30座遺跡被破壞殆盡之後遊戲便就此結束

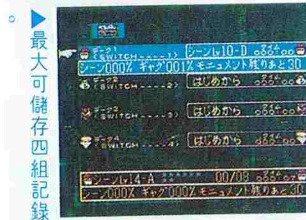
玩家們在選擇按鈕的同時，千萬得當心一點，因為這些按鈕有的是會使遺跡爆炸。這些遺跡有30個，並散佈在世界各地，如果這30個遺跡全被破壞，就會引發地球的爆炸，如此一來遊戲也就此結束了。



▲美國著名的歷代總統石像毀…毀滅～…

任何時候都可以儲存資料＆MAP

玩遊戲玩到精疲力盡，想歇一口氣，中斷之時，可以把它存起來。只要按下開始鍵，無論隨時隨地都可以將資料儲存起來。同時也可以看到和其他各關有關之一覽圖。



▶最大可儲存四組記錄。

選擇並按下〝開關〞

「所有的機械都出了毛病。那是因為連結開關和電腦的回線出了問題，頓時使的世界呈現一片混亂」。而「虛幻世界」的故事，就是因為出現這種訊息，而引發一連串的情節。至於如何才能使這個世界恢復到正常運作呢？

其實這個答案很簡單。玩家只須移動游標，重複選擇畫面開關，使世界回復正常，就算大功告成了。



▶畫面上有些按鈕。究竟要按哪個才好呢？

▲咻～一下就繞到這裡。這回好像是到了深海中。呼吸點困難～



▶只要一不小心按錯按鈕，連沒有關連的地面也會引起大爆炸。

遺跡被破壞殆盡



▲在夏天的海岸散步，但突然周圍一變，一成一座叢林……？

超人類的常識！

在1,000個以上的笑話中，哪些是好笑的，哪些是窮極無聊的，都依玩家的選擇來決定。



爆笑系 ▶啊呀？這不就是敏恩克的作品「吶喊」？

放屁系 ▶露出屁股，放個屁。開玩笑可得適可而止哦！

嘔吐系 ▶什麼！洗衣機會嘔吐，那裡面的衣服怎麼辦。

內臟系 ▶內藏掉出來了！難道連「內藏」都…

溫馨可愛系 ▶這個自動販賣機的外型像個香煙的盒子。

童話系 ▶雖然不知導它是什麼，但游泳的姿態很像海豚。



CD-ROM

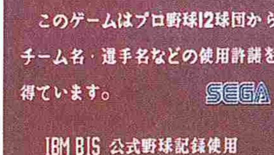
CD野球聯盟

プロ野球ーパーリーグCD

英文名稱			
參考書籍	96,98		
製作廠商	SEGA	原作廠商	SEGA
發售日期	92.10.30	日幣價格	¥6,800

資料量超越前作，選手打擊率也大爲不同！

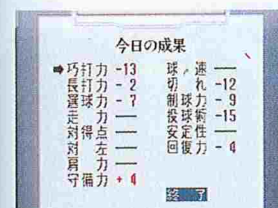
「ＣＤ野球聯盟」這回也和前作一樣，球團名稱、標幟和選手名稱，全部以實名登場，而且連第一作所使用過的每一位選手的背號等，這回又再度被採用了。甚至附加選手的肖像畫、打擊率的改變等，活用CD-ROM大容量的情形，可說是增加了不少。



▲這回的選手也全部以實名登場。

能夠立刻明瞭的選手資料

這回中，最受注目的地方而可舉出的，應該可說是比賽中選手的資料做成上下之分。而資料會因比賽結果的不同，打擊率、防禦率也會改變，連各選手的能力也會跟著不同哦



棒透的選手名鑑

極其便利且相當容易明瞭的選手名鑑，在附有肖像畫的畫面中，可看到每一位選手的能力和其去年、前年的成績。



◀這人就是大洋的齊藤。

不同的打擊、防禦率

遊戲最大的特徵，應該算是在比賽中，打擊、防禦率的變化。



▲一開始數值是０。

▲有好表現，防禦率也會下降。

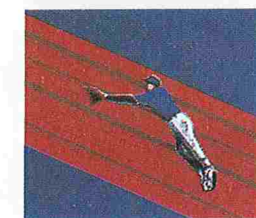


採用嶄新要素的超強威力

遊戲中，當展現美好的動作時所插入的動畫和每一位選手所加入的臉孔視覺畫面等等嶄新的要素，這回中都有被採用。此外，依據力量測定器來決定投球的強弱和守備位置的改變等，這回也都有創新的改變。

逼真的動畫

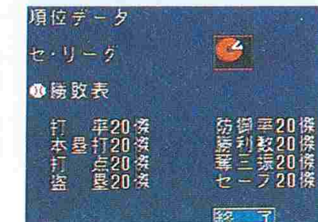
若守備時出現高級動作時，瞬間會切換成動畫表示，相當精彩哦！



◀漂亮地接球，不愧是職業級的水準。

淸楚的投、打成積

除了錦標賽中球隊的成績之外，投手、打擊者的個人成績其中最好的20名都可以在遊戲中列出。



▲個人成績也要打拼。

一樣的臉孔

當打擊者進入打擊區、代打、投手交換和守備交換、代跑等時，選手的臉會顯示出。

注目的投法

可說和前作操作法，大為不同的是投球法。在投手名稱下的力量測定器，會因其大小而改變球的威力。



▲在名字之下的是力量表示器。

球場也增加了

前作原本只有３個球場，這回中，已增加到６個。而且舉凡像球場的寬度，圍牆的高度等，這次都有很多不同之處。



▲在不同球場上一較能力。

STG ACT RPG SLG AVG SPG PZG



CD-ROM

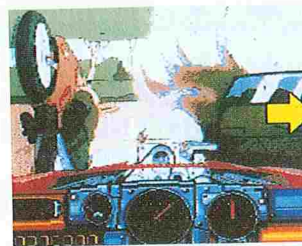
復仇剋星

ロードブラスターFX

英文名稱	ROAD BLASTER		
參考書籍	98,101		
製作廠商	WOLF TEAM	原作廠商	DATA EAST
發售日期	92.12.18	日幣價格	￥7,800

享受一場刺激有勁的賽車遊戲

這是曾經在電動版頗受好評，但因筐體的保守點上出一些問題而消聲匿跡了一段時間的LD-ROM遊戲。這次將電動版遊戲搬上家庭遊戲機上的遊戲，就是這款「復仇剋星」了。原本在LD-ROM遊戲中使用過的密室畫，這回將以小點繪畫的方式，以超高速且不停止的速度進行動畫的處理。



▲依照畫面所表示的指示去做，即可打倒敵人。

風格不同的賽車

沿著賽車遊戲中進行的路線，方向盤、加速器、剎車等掌控，在賽車遊戲中都是一樣的。但有關於這款遊戲的操作法，和以往的賽車遊戲卻有明顯的不同，換言之，其具體的操作形式，就是依照畫面上所顯示的指示，按必要的操作鈕即可。而畫面上所顯示的指示有４種，即右轉、左轉、超高加速（Ａ及Ｃ鈕）和剎車（Ｂ鈕）。快速地操作這些按鈕，也可說是這款賽車遊戲的勝負關鍵。

雖然這款遊戲並沒有自由操作賽車遊戲的樂趣，但其充滿迫力的場面，就足以彌補這一缺失了。



▲畫面上會閃爍著箭號，閃爍時，只要持續按鈕即可。



▲剎車和超高轉輪會在畫面中央閃爍。



▲加速碰撞的超高加速，也可使用避開陷阱時。

因場面而改變的視點

這回遊戲中最大的特徵就是在順暢且經過動畫處理的影像。令人眩眼的眼前變化畫面，簡直可以用「令人窒息」的字眼來形容。

其他的賽車遊戲中少有的，而且到處都可看到自車在畫面中登場。換句話說，在普通遊戲畫面中，可藉由小洞中的影像，瞬間切換到可由車外眺望到自車的影像。而且像這種畫面的切換，還可以極為順暢地進行。甚至將還可看到自車通過危險，急駛而去的快感大幅增加的場面。相反地，車子操作失控而被破壞時的場面也一樣可在這裡切換看到。此外在被大破壞時，或爆炸時的動畫場面，在遊戲中，也設計有數種形態呢！



▲眼前看起來似乎連繫在一起了，趕緊使用超高加速制服它吧！



▲糟了！危險！此畫面上將可看到道路的樣子。

CD-ROM

積架-XJ220

ジャガーXJ220

英文名稱	JAGUAR XJ220		
參考書籍	102,106		
製作廠商	VICTOR	原作廠商	CORE DESIGN LIMITED
發售日期	93.3.26	日幣價格	￥8,800

超越５００馬力的新型跑車

1989年發售的積架×Ｊ220是１台限定生產350台，以一輛40萬英磅價格出發的車子。不過它驚人之處並不在於價格，而是它的性能。搭載專為賽車開發的雙渦輪Ｖ６引擎，擁有誇稱500馬力的驚人力量。在發表當時，全世界並沒有一輛跑車能跟得上這架積架×Ｊ220跑車。

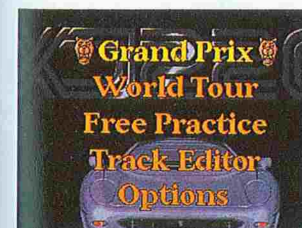


▲附有ＣＤ的積架，在開始前要自己操作來選擇ＢＧＭ。

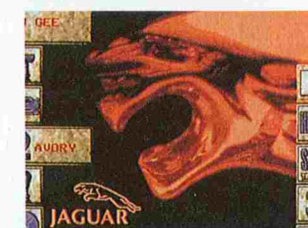
自己來製作賽車路線

由CORE DESIGN和勝利音產共同開發的「積架×Ｊ220」是以英國生產名車的積架公司以其超高技術所生產的賽車來進行遊戲。遊戲中，速度感和異常績密的畫面，可說是以往賽車遊戲所無法體會到的。

這款遊戲備有可以體驗世界一流賽程的模式和計算輸送費和賽車營運費的ＳＬＧ模式，可遊玩的方式總共有３種。當然也可以製作獨創的路線，將它儲存起來。



▼有這些模式，可以好好地享受一番。



▲真不愧是上乘的軟體，可藉選擇畫面切換公尺或哩。



▲隨著背景的延伸，路線旁的城鎮會充分地表現出來，你可以好好欣賞一番。



▲勝利之後，即可以賞金來換取零件。要換的零件很多，要加油！

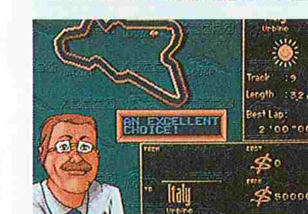
操縱積架邁向勝利

由於積架公司的幫忙，量產社得以使用了堪稱世界最棒的積架×Ｊ220。操作這部賽車的，包含你共有兩人。



▶只有搭乘這種賽車，才有勝利可言，要事先掌握各國路線的特徵哦！









Grand Prix

在世界16國的環形道路舉行比賽，以各比賽名次的得分總計來決定冠軍。如果轉戰時，車子發生故障時，修理費必須自己負責。

World Tour

以比賽中所賺取的修理費、旅費來轉戰世界。而轉戰目標的決定權在於玩家。但必須做一個移動距離少的經濟旅行。

Free Practice

這是在Grand Prix和World Tour之前的練習模式，這也是英國、中國、埃及和秘魯等為各位所熟悉的路線。基本上公路是主要的路線。

Trank Editor

這種編輯模式，除了轉彎、住宅區外，還有路線旁的障礙物也在此編輯模式的設定之內。在這裡儲存的資料，也可以在World Tour中使用。

CD-ROM

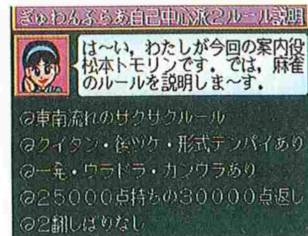
自我中心派2

自己中心派2

英文名稱			
參考書籍			
製作廠商	GAME ARTS	原作廠商	YELLOW HORN
發售日期	92.12.18	日幣價格	¥7,800

連新增的「約會麻將」在內，共有三種模式

除了麻將以外的部份，全部整個翻新，是這個『自我中心派』系列之特徵。這款遊戲並非一味的打麻將，而是備有順故事情節打麻將的冒險模式。其中的「約會麻將」，是視打麻將的情況和會話的選擇，改變約會結果的模式。



▲代替前作的艾咪，由松本特莫琳擔任嚮導。

激鬥！麻將園

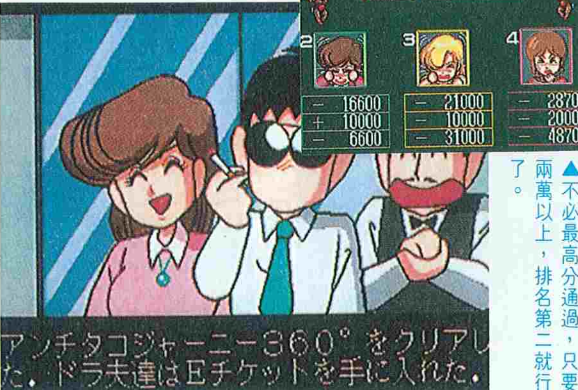
故事模式可以說是這款遊戲的重心。以「東京麻將園」為舞台，一關一關打麻將。主角可以選擇豐臣秀幸或特杉特拉夫。打完半莊的時候，如果有出現點數，就可以進入下一關卡。隨地點不同，有時可以兩人聯手比賽，這時候兩人的合計點數，超過對手的兩人合計點數，就算贏。



▲豐臣君還是一樣弱。特拉夫的話多少可以強迫塑造。



▲不必最高分通過，只要兩萬以上，排名第二就行了。



▶全部過關後，就可得到前往下個世界的入場卷。

自由對戰麻將

這是聚集喜好的面孔，隨心所欲打麻將的模式。不只是對戰對手，還可以選擇指導者部件。可以選擇要不要運氣。此外，運氣也會視指導者而改變。不只如此，還有設定可以研究對方打牌手法的手牌公開、以及全部交給電腦的自動模式。

▲選擇對戰者的畫面。從51人裡面挑出中意的人打麻將。

▲按下開始鈕，進入設定畫面。對手的牌一清二楚。

約會麻將

這是新增的模式。玩家扮演九位男性中的一人，邀請女孩子約會。約會的場所不用說，就是東京麻將園。女孩子（連阿婆在內），共有18人，全部任君挑選。在這個模式裡面，打麻將不一定要贏。重要的是給對方的印象。如果用你的大手給弱女子一個重擊！對方可能會氣得回家也不一定哦！

▲從九人之中選擇。男人不要看臉，要看他的麻將直覺。

▲選擇女孩子的畫面。其中有個超齡奶奶。

▲到麻將園內的咖啡廳休息。不知該講什麼話？

CD-ROM

殿樣的野望

カプコンのクイズ殿様の野望

英文名稱			
參考書籍			
製作廠商	SIMS	原作廠商	SIMS
發售日期	92.12.25	日幣價格	¥7,800

以戰國時代爲主題的模擬式猜謎遊戲

這是MEGA-CD版的第二款猜謎遊戲，玩家要成為像戰國模擬遊戲中的戰國大名（諸侯），然後利用猜謎打倒敵人，完成統一全國的大業。遊戲的模式有兩種：一是1人玩或2人合作的「大型電動模式」；另一種是2人對戰的「對戰模式」。

▼像模擬遊戲的畫面。



增加遊戲趣味性的各種事件

如果出現在謎題中的事件，其接關數增加的話，你所得到的也就愈多。

與戰鬥有關的事件

在眾多謎題之中，你可以選擇使用兵法書的謎題，另外也有派遣忍者暗殺敵國大名之類的事件發生。


▶謎題的選擇畫面。



▲若暗殺敵國大名，該國即出現空白地，可輕易地佔領。

當軍師的武士

遊戲進行時，會出現以軍師為職的武士，只要有軍師在，就容易引發事件。



◀武士當軍師的情形。

依季節而不同

遊戲中有分季節，例如秋秀有自國的農作物大豐收或大欠收的情形，大豐收的話則思考謎題的時間可增長；大欠收的話則可猜謎的時間變短。



◀下大雪時，若想進攻敵國，規定的題數會減一題。

戰鬥後的事件

戰鬥結束之後，大名的妻子會來部隊會見丈夫，也可增加人手，或是南蠻的敵人會給予兩、三種可供選擇的謎題。


◀妻子到部隊會見丈夫。

▼從南蠻來的商人。



大型電動模式的玩法

「大型電動模式」的玩法是，從8名大名之中選出1人，以統一全國為目的。當要進攻敵國時，會有謎題出現，只要答對敵國所指定的題數（規定數），就可以攻下該國。

當你選擇所要攻擊的國家時，即會出現展示全國勢力的畫面，畫面中表示出各國大名的強弱，以及城的防禦力數值，這兩種數值極目加的和，就是必須答對之謎題的數目。

用猜謎決勝負

根據你答對的題數，來攻佔敵國，這似乎並不困難，不過謎題內容卻有一般教養或汽車等等各式各樣的題目。



▲用猜謎來攻佔他國。

決定攻擊的國家

你只能攻擊與自國相鄰的國家，可用十字鈕選擇要攻擊的國家，再以按鈕決定即可進行攻擊。



▲如左上角視窗上所寫的，用按鈕決定要攻擊的國家。



異形

エイリアンシンドローム

SIMS
¥4200
ACT
1M

本部作品是電動版上登場的「異形」續編作品。聽說已完全滅絕的異形再度復活了。

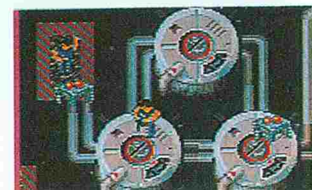
遊戲內容是採正上方俯視方式的射擊遊戲。玩家操作兩位主角之一，目的是救出被囚困在地圖中的全部乘員。但是，在各個出口中又有首領角色在待命著，如果不打倒他們的話，是沒法往下個地區前進的。



▲第 1 區的畫面照片。地圖還算簡單。



▲第 2 區的畫面照片。敵人似乎打都打不完。



▲第 3 區的畫面照片。腳底踏空會掉下去喔！

4 個地區

本款遊戲是由 4 個區域構成，要在時間內發現全部人員。



▲第 4 區的畫面照門。這牆壁看起來頗噁心的。

5 種類的武器

只要碰觸宇宙船內的各個地方中的武器庫，即可以得到 6 種類的秘密。而且，相同的武器取得 2 次，威力即會提昇，所以儘量取得相同的武器吧。

秘寶一覽

S	射程短、威力弱的 SHORT。
R	威力弱、射程長RIFLE。
L	貫通敵人的強力LASER。
FB	子彈大，很方便的 FIRE BALL。
F	火焰延伸，燒毀敵人的FIRE。
?	有加分及 1 UP的效力。



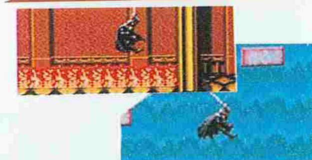
蝙蝠俠II

バットマンリターンズ

SEGA
¥3500
ACT
2M

畫面的氣氛是由與電影「蝙蝠俠」類似的姿色色調所組成的，相當的美麗！但是，因為主人翁的裝扮是全身的，所以有些場所因為太暗，不太容易看清楚……。但，大幅度的動作相當有趣喔！

靈活使用鋼索動作





◀蝙蝠人以高科技裝備守護高譚市。

由 5 個舞台所組成的大城市

只要能靈活操作鋼索，行動範圍就會變得很寬廣。在必須往上移動或沒有立足點時相當方便！



◀立足點狹小的最終舞台。一掉落就完了喔！



◀在怪異的右像上跳躍。要順利地渡過。



◀空中滑行的蝙蝠俠。披風展開就像蝙蝠一樣。



◀只要習慣鋼索操作，即可自在倉庫內地行動。



◀要注意在直昇機上時，行動會受到限制。



吸血鬼伯爵

SIMS
¥4500
ACT
2M

19世紀的英國，只要是滿月的夜晚一定會有恐怖的怪事發生。這些事件，就是發現了些血被吸光的屍體，所以也被稱為「血鬼事件」……這就是遊戲的內容。

遊戲是有 5 關的橫捲軸動作遊戲，玩家操作專門研究超常現象的博士，目的是找出事件的主謀者……。



▲看起來好像有許多陷阱的標題畫面。

舞台介紹

這款遊戲由 5 關構成，到 4 關為止每關各有 3 個舞台。

而第 5 關則只有一個由相當寬廣的地圖所組成的如迷宮般的舞台。

舞台部分畫面大公開！

3—3區



▲這附近的敵人都很強。

1—2區



掉到河裡即算一次失誤。

2—2區



桌子攻擊過來的「恐怖屋」

4—1區



注意飛的敵人。

5—1區



最後一關的圖很複雜。

武器一覽表

手槍	迴力鏢	炸藥	椿子	刀子	軍刀	手杖	斧頭
長距離用。	中距離用。	對空用。	威力大。	很弱。	攻擊範圍廣。	攻擊力普通。	接近戰用。



音速小子2

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

SEGA
¥3800
ACT
4M

狂奔在舞台上的音速小子！

「音速小子」的魅力相信大家都領教過了，而最、最、最令G・G迷興奮的則是「音速小子 2 」竟、竟、竟然在G・G上登場了。相信聽到這消息的當時，許多G・G迷一定晚上抱著G・G睡覺，夢中也微笑吧!!

這次的速度感比前作更提昇，總而言之畫面的捲軸速度，真的是快得胡說八道!!或許你對地圖的構成不太熟悉，但即使是死命的奔跑在最高速中，也是很令人興奮、開心的！雖然G、G版不能像MD版一樣可兩人同時操作，但是GG版也備有新的原創版腳本喔！



◀瞧！音速小子在做什麼啊？



◀音速小子飛起來了，真帥！



▲搭乘推車狂奔在鐵軌上。誰都阻止不了我！

▼在空中飄呀飄！利用從下吹上的風上昇！

瞧！音速小子多威風啊！可不要錯過！



格鬪三人組

ベアナッル

SEGA
¥3800
ACT
2M

打倒惡黨之後，會有精彩的結局出現！

惡黨的魔手除了荒廢的街頭之外，連原本應該是在保護住民的警察都延伸了。在這種絕望的狀況下，原本為警察官的阿庫耶魯和布蕾伊絲出現了。他們的特徵是阿庫耶魯威力很強而布蕾伊絲則速度超越阿庫耶魯之上。本款遊戲有對戰功能，所以可以和朋友聯手展開對戰。



▲布蕾伊絲可是位柔道高手喔，的另一而在MD版上大家所熟悉位主人翁這次缺席。

基本舞台一

基本上這只是一開始的小場面而已，所以應該可以很輕鬆的過關。這個舞台的首飾是位會使用回力鏢的強者。但是也沒有多強啦，所以安啦！


▲這些嘍囉把他們打個落花流水吧！

有各式各樣的攻擊方法



（毆打・踢）

毆打及踢是打架的基本。只要連打攻擊鈕，即可以連續攻擊。打啊、踢啊，加油～！



（凶器攻擊）

凶器的攻擊有鐵煙斗及刀子兩種。另外，也有讓人頭昏眼花的胡椒瓶喔。



（投擲）

只要和敵人正面撞在一起，即可採投擲方式。阿庫耶魯將敵人背起來，布蕾伊絲投擲。



（必殺技）

兩人共通技是過肩摔。由後面偷襲，再重摔在地面。一命嗚呼無遺。



GG忍2

The GG忍 II

SEGA
¥3800
ACT
2M

通過5個舞台！！

最初可選擇的舞台共有4個。每個舞台中都有一位伙伴，並隱藏著一顆水晶。如果全部的伙伴及水晶都收集到之後，即可以往第5個舞台。不過，每個舞台中也都有敵人，打不倒他們的話，也不能往前的。



工場

桃忍活躍的舞台。飄盪著一股怪異氣氛的工場舞台。



溪谷

綠忍大活躍的地方。在此離頭目的地方很近。



大樓

建設中的大樓。利用電梯前往各式的場所。如果從這個舞台開始也不錯。



城堡

潛入守護堅固的城堡。複雜的城堡內部，會有出人意料之外的攻擊方式。難度很高。

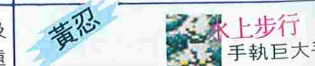


？？？

首領隱藏的舞台。宛如要塞般地堅固，在此聽說很少有生還者。

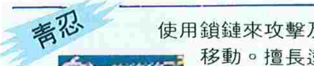
赤忍不會使用體術，但其他的武器、體術及忍術都可以使用。各個忍者都有獨特的攻擊方法，如果不能靈活使用即不能前進。

紅忍



可操作近距離用的忍者刀和可瞬間移動的飛燕之術。

青忍


使用鎖鏈來攻擊及移動。擅長遠距離的移動。

昇龍之術

黃忍



手執巨大手裡劍武器。用水上步行之術。

綠忍



利用烈震之術破壞特定的方塊。

桃忍



5人中唯一會使用照亮黑暗的閃光之術。



米老鼠2

ミツキーマウス

SEGA
¥3800
ACT
2M

多種動作引人矚目

SEGA再次發表的迪斯奈系列，品質都相當高，這次當然也不會例外。可愛的米老鼠又活躍在GG上了。本款遊戲與前作「米老鼠」，在攻擊上雖沒有太大的變化，但兩部作品相較之下，仍可看出本款比前作有著更明快的插圖畫，且威力更加提昇。更值得一提的是，當米老鼠被急流沖走而捉住草的演出更是精彩。

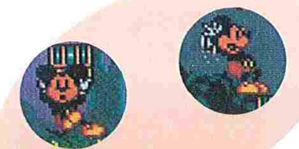


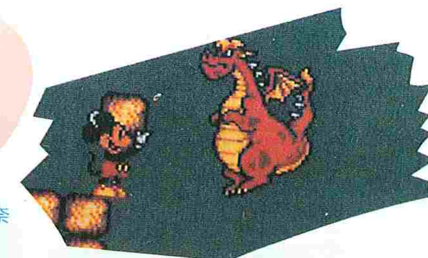
◀掉到海裡就出局喔！小心岩石向洞窟前進。

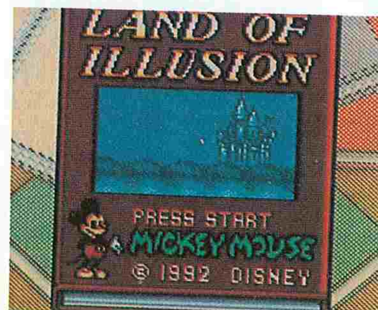
▶當然水中也可游泳，注意水中的棘會造成損傷。

▼這次的冒險島。湖及城的美麗舞台在等著你！




▲豐富的角色動作，只有迪斯奈的角色才能表現。





與恐龍的大對決!!



小叮噹

ドラえもん

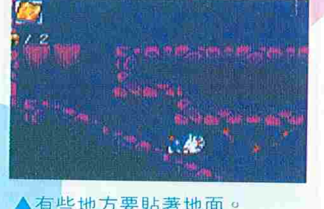
SEGA
¥3500
ACT
2M

可愛的小叮噹又來了！

這是一款以很受歡迎的漫畫——「小叮噹」為題材所製做的橫捲軸動作遊戲。玩家要操作小叮噹，最後的目的是要打倒大惡黨之首「諾拉」，並且還要救出大雄、宜靜、技安等人。


◀是一款橫捲軸的動作遊戲。


◀用跳的擊倒敵人。


▲有些地方要貼著地面。

活用秘寶

小叮噹一般的攻擊方法是用跳的，但是，要是在遊戲中取得了什麼道具或是武器，也可以攻擊遠處敵人。

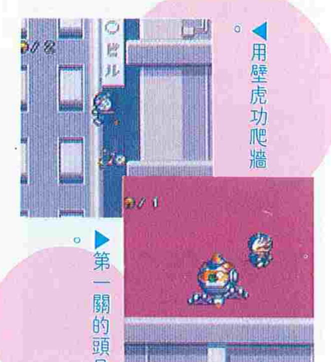

◀在箱中有寶物。

▼用槍攻擊敵人。



救出大雄！

要救出大雄，非通過四個關不可，每個關內有四區，在最後一區有頭目出現。


◀用壁虎功爬牆。

▶第一關的頭目。



冒險世界Ⅱ
モンスターワールドⅡ

SEGA
¥3800
ARPG
2M

這是款主角揮動短劍，打倒敵人的橫捲軸動作遊戲。也有打倒敵人即可得到金錢購買秘寶的RPG要素。



▶他就是主角。打倒首領之後碰到咀咒之王，變成……。





▲街上的商店，老板長的有點…？

▲在海中游泳的主角。G、G上難得一見的美麗海洋。

經歷

本款遊戲一開始即出現與大首領戰鬥的場面，及由敵城中，脫出的結束畫面般的場面。主角死鬥的最後，打到了機器・龍，但他碰觸到「咀咒的火球」，因而變身。要解脫身上的咀咒，必須要得到另一項秘密寶物，而為了找尋秘寶，主角展開了新的冒險旅行。當然「冒險世界Ⅱ」的故事也從此拉開了序幕～!!

▶與首領的對決前。真令人緊張。



▲與機器龍的決戰！



▲打倒機器龍之後，城堡倒崩。



▲終於逃出城堡了。



▲一切消失後，新故事將開始！



史坦姆戰記
シャダム・クルセイダー

SEGA
¥5500
RPG
2M+B

G、G上第一款使用大容量4M的正統RPG「史坦姆戰記」登場!!

遊戲舞台在飄盪著異國情調的阿拉伯世界中拉開了序幕。這個世界，有個由封印了黑暗魔王的英雄所組成的王國。而主角就是這位英雄的後裔，也就是這個王國的王子。故事分為5個腳本，主角將與威脅這個王國和平的另一帝國展開決戰。旅行的途中，協助主角的3位伙伴會登場。4人同心協力，從壞蛋手中救助這個王國吧!!

▲以阿拉伯色彩的世界為背景展開故事。



◀遊戲的序幕是以此視覺來展開，並說明經歷。

▶很久很久以前，世界反覆著光與黑暗之戰。



逼迫而來！強大的魔手

◀遊戲中，也有這種視覺畫面。這似乎有點怪異，且頗為恐怖……。難道……。

在廣大世界中冒險的四個伙伴

王子	魔人	辛巴德	亞特
主角。傳說中的英雄後裔，也是史坦姆王國的王子。像個孩子般似的。	會使用咒文的唯一一位人物。他不以經驗值，而以使用秘寶提昇等級。	擅長華麗劍法的角色。為了報父仇，與主角攜手向帝國前進。	是位有點名氣的盜賊，在戰鬥中使用「かくれる」（隱藏）指令使他消失



夢幻之星外傳
ファンタシースター外傳

SEGA
¥4500
RPG
2M+B

本款遊戲是以SEGA'87年發售的「夢幻之星」系列第1作，之後500年的世界為舞台背景的遊戲。舞台是第1作中主角亞利沙所發現的亞雷薩園地。另外特徵之一則是3D的迷宮變成2D。

這次由最多可3人加入的小隊組成，除了主角米莉娜和亞利克之外，第3位隊員可依事件來變更。



充滿冒險的舞台

主人翁們

▶這兩位平常是不能分開的。





遊戲系統是採指令型RPG

各式各樣的商店

遊戲中會有各式的商店登場，並販賣有冒險世界中非常需要的東西。

另外，武器及魔法中，有些東西是等級低時，不能購買的。當然，武器及防具可在相同的商店出售，可回復體力的旅店，使斷氣伙伴復活的教堂等等也都有。



道具店

旅館



▲這裡是魔法屋。

商店一覽

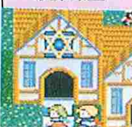
區分商店的方法可由牆上掛的標誌得知。商品會依城鎮的不同而不同，一定要進去逛逛。

道具屋



武器屋

魔法屋



光明續戰外傳
シャイニング・フォース外傳

SEGA
¥5500
SRPG
4M

20年之後黑暗的陰影再度籠罩卡迪雅納

黑暗軍團戰敗的20年後。卡迪雅納及安莉公主都過著相當和平的日子。但是，有一天南方蠻國賽普雷斯的使者，奪走了安莉公主的魂魄。並脅迫如果要取得公主的靈魂必須要宣誓服從，且須將卡迪雅納精銳的部隊送入賽普雷斯……。

◀延續很長一段時間的和平，但安祥日子結束了……。

基本與MD版的光明續戰相同

與敵人的戰鬥在地圖上展開，這種腳本前進的方式與MD相同。但是省略了市鎮的部份，而變更成新的模式。

◀戰鬥時要掌握角色、地形的特徵。

▶狀況畫面的角色狀況一眼即知。



迫力十足的戰鬥畫面，不輸給MD的畫面。玩家可在各式的攻擊方法中，欣賞到各種的動畫。

◀也有魔法，很熟悉吧！



魔法群仍不變

這次登場的職業共11種

「光明續戰」的魅力之一就是角色們豐富的個性。

職業	說明
射手	遠距攻擊敵人的高手。
和尚	修業僧型的武鬥家。
魔術士	強力魔法攻擊敵人。
戰士	攻擊力高是他的特徵。
騎士	能發揮馬腳的攻擊力。
僧侶	回復魔法的專家。
鳥人	空中飛行的戰鬥專家。
獸人	有高移動力及攻擊力。
弓箭騎士	騎士和射手混合性職業
魔法生物	使用魔法的神秘生物。



92' 野球聯盟

超プロ野球'92

SEGA
¥3500
SPG
1M

請注意這活用職棒資料的遊戲！

最近的青少年似乎嚮往足球或籃球選手更甚於棒球選手。眼中燃燒著火炎、揮汗練習的「巨人之星」般的世界，現在好像被認為不夠帥氣。確實，有人舉出最近的職棒不好玩、缺乏有魅力的選手，等等各種理由（可是最大的理由恐怕是因為踢足球或打籃球比較受"女孩子歡迎"吧……嗯、有可能）。不怎樣，身為棒球迷實在有點感到寂寞。

燃燒吧！鬥魂!!

球隊與選手皆以真名登場

「92' 野球聯盟」的最大賣點在於球隊和選手都以真名登場。有剛搬到千葉地方的馬林茲球隊，也有落合博滿和清原和博等明星選手以真名出賽。看得令人心越來越癢了。

選擇球隊



先發投手



決定出賽選手



▲安插精彩的守備好戲等許多節目讓玩家樂樂。這算及格吧。

球場有兩種類

球場有BIG和SMALL型種可選。



蒙大拿美足賽

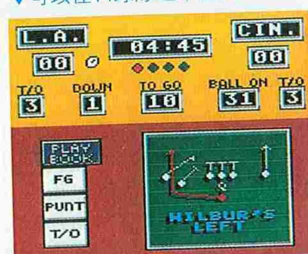
ジョー・モンタナ

SEGA
¥3800
SPG
2M

蒙大拿美式足球賽

MD遊戲中大受歡迎的正統美式足球遊戲「蒙大拿美式足球賽」這次也在G.G登場了。一切設定完全遵照真正的美式足球，共分三段難易度，可以從全部14支球隊中選出一支球隊做自己的對戰對手。比賽時可以視對手的戰略或狀況決定，攻擊的話有17種、防禦的話，有7種陣形可供選擇應用。

▼可以在14球隊之中選擇。





▲首先決定要採取何種陣式來玩。



◀可以在14球隊之中選擇。

以觸地得分為目標

美式足球各有四次攻擊機會，其中前進十碼又可得到新的攻擊權，一直攻擊到得分、或是連續四回攻擊失敗為止。得分的方法是使球進入對方陣營的終線，這樣就算達陣。可以得到六分。



▼躲過敵人衝撞。

▶終於達陣得分了。過去的辛苦有回報了。

▼達陣是選手充滿喜悅與感動的瞬間。





巴塞隆納奧運

オリンピックゴールド

SEGA
¥3800
SPG
2M

以巴塞隆納的金牌為目標！

根據在西班牙舉辦的巴塞隆納奧林匹克，G.G發售以奧林匹克為題材的運動遊戲。「巴塞隆納奧運」的特徵，如您在畫面相片所看到的，圖畫品質相當高。雖說是MARK Ⅲ的改良版，其呈現出來的水準仍然值得欣賞。

競賽的種類除了以下刊出的五種，還有110公尺障礙跑、跳遠等七種。遊戲內容基本上是以按鈕連發和時機來分勝負的「Hyper Olimpic」形式。使用連線，可以兩個人奮戰熱鬥。打破世界記錄之牆吧！



▲請看！這就是所有的比賽項目。



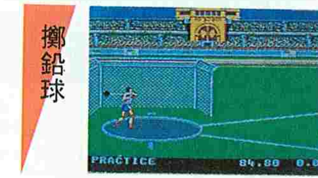
百公尺短跑



撐竿跳



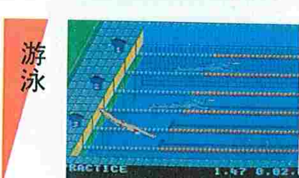
擲鉛球



射箭



游泳





火焰鬪球兒

ドッジ弾平

SEGA
¥3500
SPG
2M

電視卡通播放的熱門漫畫「火焰鬥球兒」也在G.G登場了！這款遊戲混合了模擬與RPG遊戲的要素，以選擇指令的方式進行遊戲，隨著比賽次數的累積而提升等級。

以指令決勝負

這款遊戲全部以選擇指令的方式進行，比賽中採取攻擊時，最多有六種類的行動；防禦時有兩種行動可供選擇，輔助畫面可以做戰略、位置、選手的交替，並了解敵人的情報與狀態。



◀這是主角彈平。是鬥志高昂的小學生。

▲比賽時間有3、5、10三種類。忙的時候可以偷閒玩。



▶可以了解同伴的狀況畫面。

▲可以得到每個敵人的情報。



▼這是比賽中的指令。每選擇一次，喝彩聲就會減少。

充滿迫力的卡通戰鬥



▲終於要射門了。等級提升，射門的種類也增加。

▼連岩石也可粉碎的彈平射門！最近甚至可學會兩種必殺技哦。





超級摩納哥賽車Ⅱ

モナコGPⅡ

SEGA
¥3800
SPG
2M

兩個遊戲模式

這款遊戲有兩個遊戲模式。第一個是「世界冠軍賽模式」。這是向全部16場比賽挑戰，以世界第一為目標的模式。順便一提，雖然這裡有初賽，不過就算沒有參加初賽，一樣能以最後一名的名次參加競賽。第二個模式，是能夠練習每個路程的「自由練習模式」。可以利用這個模式，克服最不拿手的路程。

最好先熟練路線

世界冠軍賽模式



▲避免跑出車道外，有技巧的超越其他車輛，以第一名為目標。

自由練習模式



▲邊開車邊欣賞風景也沒關係，這只是練習模式。

車子設定要點

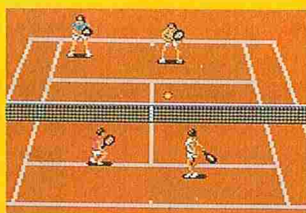
項目＼類別	高速用	低速用
MISSION	6 SPEED	AUTOMATIC
WING	TYPE-O	TYPE-45
TIRE	B-COMP	C-COMP
GEAR	MODEL-A	MODEL-B

車子設定

這款遊戲可以設定車子的性能。可供設定的位置有四個，分別是變速箱、車翼、輪胎、煞車器。每個零件都分為高速用與低速用兩種類，這些組合出來之後，便能了解最高速的哪裡。這個遊戲的設定，重點主要放在速度。



▶設定得當，有時可以跑出三六公里的時速。



溫布頓網球賽

ウインブルドン

SEGA
¥3500
SPG
4M

在G・G上稱霸網球界

每年一度的溫布頓網球賽在英國溫布頓地方舉行。冠上英國地名的這款遊戲，有兩種模式。一是自由對戰模式，可玩單打和雙打。另一個旅行模式是打遍世界各地的四大網球賽。此外，使用連線的話，也可以二人對打。



▶打贏比賽的一方表現勝利的姿勢，演出很細膩。

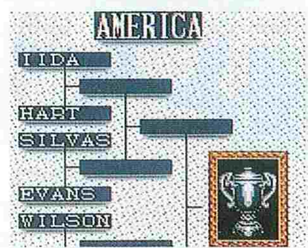


▲各選手的能力值設定為速度、力量、技術力。



打敗全世界的強敵

以世界球王為目標的錦標賽模式。將能力值分配給自己創造的人物，努力戰鬥吧。比賽會場有美國、澳大利亞、法國、以及溫布頓所屬的英國。



▲在錦標賽一路贏下去吧。

抓住三個球場的特性

球場分三種類，每個球場有每個球場的特性。在HARD球場，球會反彈得很高，打出的球速較快。在LAWN球場的話，球的彈力較低，但球速比較快。在CLAY球場的話，球的反彈力高，但是球速較慢。



▶從三種場地之中選一種。



夢幻之星冒險

ファンタシースター アドベンチャー

SEGA
¥3500
AVG
1M

本款遊戲是以PS世界為舞台，不過這款「PS冒險」的腳本還是以原創版作品為主。也就是說和過去的PS系列劇情故事並沒有太多的關連。只是過去玩家們所熟悉的PS世界中的招名會不斷出現。相信只要是PS迷，即使是地名，就能使大家雀躍不已了吧！熟悉PS世界的玩家千萬不要錯過，而不熟悉的人更應該一窺它的神秘魅力!!

什麼是冒險遊戲（AVG）？

所謂AVG就是玩家扮演冒險家，以探查虛構世界的神秘。遊戲的特質上是只能玩一次，以及因為始終不合理的謎題而不甚受歡迎，但最近卻因使用CD-ROM的複合性媒體而有新種的AVG。

博士的家

警察局



說到AVG不能不提到地圖的繪製。過去的遊戲狂熱者也有些人是製作地圖來玩遊戲的。判斷場面的關連性，預先看下一個畫面（製作地圖）等，都是很令人興奮的（重點？）。

OPENTING



相信這個遊戲的世界一定能讓玩家滿意。遊戲世界中不能看到自己的臉。

原來是趟去找另一位博士的輕鬆旅行。卻被捲入莫名的事件中…這是AVG的正統展開方式。

①移動以符號來表示



移動是以符號來顯現。可前往及不能前往的場所，所以相當方便。

②新的戰鬥系統



▶畫面中會顯示出損傷的R R。



麻雀莊

ポケット雀荘

NAMCO
¥3500
PZG
1M

加入RPG的要素，只有拿姆柯才想得到的麻將遊戲

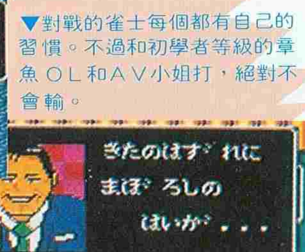
電視遊樂器的招招牌遊戲，應該直推棒球和麻將。這個「麻雀莊」，就是拿姆柯公司溶入自己的風格所做出的招牌遊戲名作。遊戲模式有和電腦操作的11位個性鮮明的雀士大決鬥的自由對戰模式，兩台G.G連線對打的通信對戰的模式，以及加入RPG要素的麻雀珍道中模式，這三種。其中的麻雀珍道中模式採取打麻雀的方式和敵人戰鬥，是款相當怪異的遊戲。

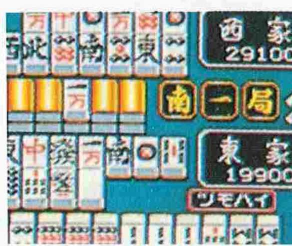
RPG麻將!!



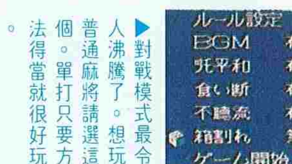
▲基本上可以認為和PCE版的「世界網球」或「最後衝刺」裡的迷你猜謎一樣。全靠麻將勝負。

▼對戰的雀士每個都有自己的習慣。不過和初學者等級的章魚OL和AV小姐打，絕對不會輸。





▲可以有限度的改變規則設定。不過，真希望能修改更細微的，比如南北戰爭…



▶對戰模式最令人沸騰了。想玩普通麻將的人請選這個。單打只要方法得當就很好玩。



魔球剋星

バスターボール

RIVER HILL
¥3800
PZG
1M

充滿快感，不須規則的格鬥戰！

比足球或美式足球等充滿格鬥性的運動遊戲更激烈，而且易懂的遊戲，便是這個「魔球剋星」。基本規則跟足球一樣，將球運到敵人球門就算得分，非常簡單。除此之外，沒有什麼規則。總而言之，是可以盡情攻擊、妨礙敵人的〝無法無天的格鬥技〞。一個按鈕就能操作，很容易投入。

▼球場被區分成複數的區塊。區塊之間架有電磁壁，只有球能夠通過。這時就用威力最強大的火球長傳！

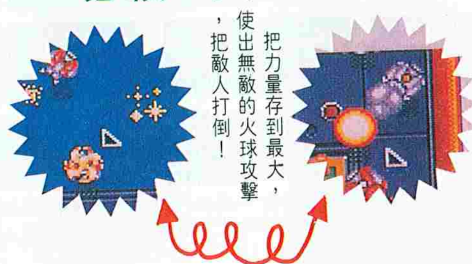


▼球門前的攻防戰。球場上有乒乓球道具和地雷等機關，應該多加善用。若能夠利用，甚至比射門更強。





必殺！火球攻擊！



把力量存到最大，使出無敵的火球攻擊，把敵人打倒！



火焰島歷險記

ひょっこりひょうたん島

SEGA
¥3500
PZG
1M

救出飛到世界各地的火燄島同伴

火燄島歷險記是1960年中與ＮＨＫ放映的著名人偶劇。看過這個原作版的人可能不在少數（可能大多數人連聽都沒聽過吧？），不久前才在衛星電視上再度播放。



故事取材自圖畫書



▲故事相當出人意料。

也有店鋪



▲搜集在河邊發現的鑽石，舞台途中遇到店鋪可以進去購物。盡量買吧！

一共四關的精彩戲劇！





自我中心派

ざゆわんぶらお自己中心派

SEGA
¥3800
PZG
2M

有三個遊戲模式

指導者 あり・なし
ドボン あり・なし
一発賞 あり・なし
うま あり・なし
ツキ あり・なし
スタート

一個人玩可以選自由對戰或輪戰模式，多人對打的話，可以選團體對戰模式。也可以設定運氣等特別規則哦。

輪戰模式：單打專用的模式，和陸續登場的對戰對手打麻將，合計須打贏12回戰。採密碼記錄的方式。

自由大戰模式：可以自由選擇對戰對手的模式。透過通信線路，與人對戰。這點真的很像麻將遊戲。

團體對戰模式：使用通信線路雙打的專用模式。玩家從24個角色中選出同伴，利用對戰後的合計點數決定勝負。



流局之後，可看到角色的表情有些改變。讀過原作的話，更能享受這個遊戲的樂趣。總之試看看吧！



選擇公開模式，可以邊看對方的配牌邊玩。研究各家打法。



當然，遊戲會自動擔任裁判，計算得分。順便一提，在輪戰模式裡面，半局完了時，只要排名前二名，就可以進入下場比賽。

共有 24 人可供挑選



G.G.版裡面登場的角色有24人。ＭＤ版則另外增加三個人。每個都是忠於原作的奇怪傢伙。而且還特別加強ＭＤ版裡面贏過頭的金藏、壞手、哭泣卡巴等的插花角色。其實仔細想想，自我中心派裡面出現的傢伙，本來就沒有一個是正經的……。



魔法氣泡

ぷよぷよ

SEGA
¥4800
PZG
2M

在『獨自飄飄』模式磨練技術！

單打的人可以在這個模式和各式各樣的角色以氣泡決鬥。登場人物和ＭＤ版幾乎完全相同。唯一缺憾的是沒有聽到音效，感覺有點寂寞。（２Ｍ沒辦法強求太多。）

表情相當可愛



▲與敵人角色戰鬥。剛開始的敵人很弱，可輕易打倒。

考驗自己的反應

▼「とことんぷよぷよ」模式，氣泡墜落速度會變快。



在對戰泡泡模式可陷害敵人！

玩魔法氣泡，就該玩對戰模式。抱有此想法的人請安心吧。只要兩台G.G.互相連線，就可以享受大戰之樂。讓妨礙泡泡充斥對方畫面的快感…。魔法氣泡的真髓就在於對戰模式！



◀這是對戰畫面。畫面中央有卡邦克。魯在跳舞。

▼ＭＤ版裡的人物全部登場。





◀勝利！這時對方的G.G.畫面會出現「輸了！」兩字

▼哇！好多泡泡…。順便一提，這個可以續打。





遊戲天國2

クニちゃんのゲーム天国2

SEGA
¥3800
PZG
2M

遊戲天國

熱門偶像山田邦子大活躍的「遊戲天國」的續篇登場了！和前作一樣，您可以在這裡玩到輕鬆、不會肩酸的迷你遊戲。遊戲共有賽車、保齡球、動作、拼圖四種模式。

遊戲有兩個模式

遊戲開始即進入兩個模式的選擇畫面。其中一個模式設定山田邦子為了解救窮電視台的財務危機而依序錄製四個超高收視率的節目。另一個模式則是可以自由選擇四樣遊戲遊玩。請調適好心情，開始玩吧！



◀順心情來玩吧！


▶邦子受到委託，決定拯救電視台。


◀可以自由選擇喜歡的遊戲模式，好棒




▲會出現跳台或滑油，請注意。


▲按鈕按得很疲倦的遊戲。




▲解說者也會登場。


▲很容易陷入弄不懂的狀況。

藍天特攻隊

エアリアルアサルト

SEGA
¥3500
STG
1M

G.G.久違的正統射擊遊戲登場了。這款遊戲有可供雙打、以及在加分舞台中互相對戰的對戰模式。自機在各式敵人嚴陣以待、充滿特色的四個舞台中，一邊擊墜敵機一邊拾取提升威力的道具，慢慢裝備強力的攻擊方法而突進。


▲雙打更可以享受熱鬥的樂趣。

攻擊巨大的敵人

這款遊戲一共由海上、雲海、基地、宇宙這四個關卡所構成，富有獨立特色的各個舞台，都有數量龐大的各式敵人，以及火力強大的頭目角色在等待。


▲這頭目的模式看起來很眼熟。它可是相當強哦。



▲選擇雙打的對戰模式。


▲意外的救星。星形的道具是增加一命的道具。


▲感覺很像陰森森的地下洞窟的基地舞台。小心狹窄的天花板。


▲終於來到廣大的宇宙空間。注意敵人的激烈攻擊。

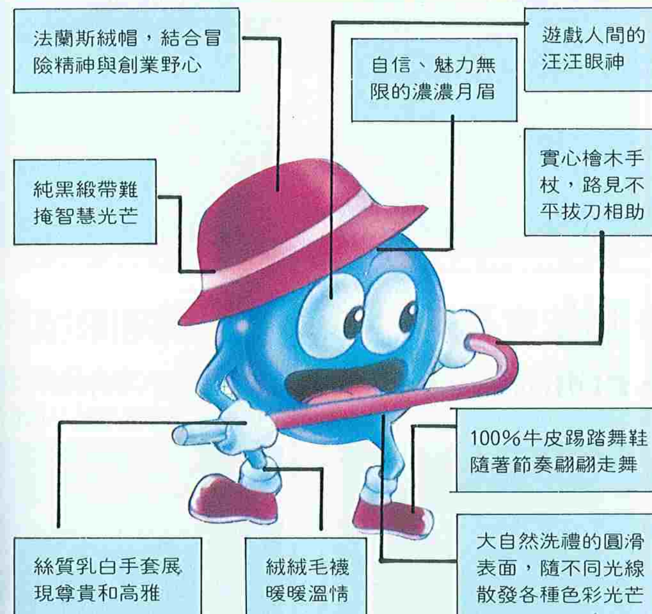
ROM

魔術氣泡

英文名稱			
參考書籍			
製作廠商	全崴資訊	原作廠商	全崴資訊
發售日期	93.8.10予定	日幣價格	未定

為維護美麗的海洋你必須馴服頑皮的魔術氣泡

主角介紹



開場介紹

1. Level：表示遊戲的等級，可分為Easy, Normal, Hard, Hardest也就是簡單、一般、困難、非常困難四種等級，玩者依功夫的高低自行嘗試。
2. Control：表示目前對搖桿上A.B.C三鍵的定義，玩者可以改變它們目前的狀態。
3. Music：表示玩者可以自行欣賞遊戲中的任何一首悅耳的音樂。
4. Sound Effect：音效的測試，可依不同的代碼聽到不同的音效。
5. Exit：離開此畫面，進入選擇頁。



操作方法

TYPE A（模式A）

最基本的遊戲規則，只要四個以上的同色氣泡聚集在一起，即會消失。凡是消失200個氣泡（雙打150個）則進入下一關。

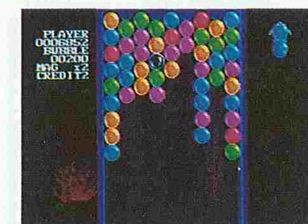
TYPE B（模式B）

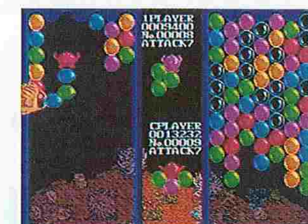
在一堆氣泡的最上層，有一個閃動氣泡，玩者只要在9分59秒內使盡各種手段，清除閃動氣泡，便可過關。

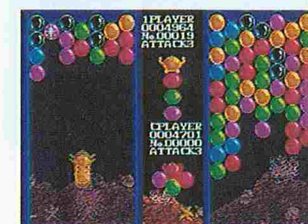
TYPE C（模式C）

五戰三勝遊戲內容的對戰模式：

玩者只要清除20個以上的氣泡，即會得到一次攻擊權，最多累積到9次。每攻擊一次，就可以把自身最上面的兩層氣泡送給對方，在雷聲隆隆的對戰過程中直到一方宣告失敗才能中止。


▲200個氣泡進入下一關


▲連續兩次攻擊後


▲出現閃動氣泡



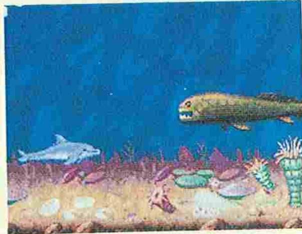
新卡預告篇



超級忍 II
■7月23日發售\￥6,800
SEGA\8M\ACT (MD)



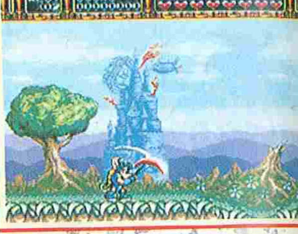
海豚大作戰
■7月30日發售\￥6,800
SEGA\8M\ACT (MD)



騎士傳說
■7月30日發售\￥9,800
講談社總研\12M\SLG (MD)



火箭騎士
■8月6日發售\￥7,800
KONAMI\8M\ACT (MD)



侏羅紀公園
■8月27日發售\￥6,800
SEGA\8M\ACT (MD)



麥當勞叔叔
■9月預定\￥6,800
SEGA\8M\ACT (MD)



魔法寶石 III
■10月預定\￥6,800
SEGA\4M\PZG (MD)



光明與黑暗續戰篇 II
■10月預定\￥8,800
SEGA\16M\S.RPG (MD)



夢幻之星IV
■12月預定\￥8,800
SEGA\16M\RPG (MD)



吸血鬼殺手
■發售日未定\價格未定
KONAMI\8M\ACT (MD)



快打旋風 II "四大天王版
■9月預定\價格未定
卡普空\24M\ACT (MD)



魔天創滅
■10月預定\￥8,900
講談社總研\8M\RPG (MD)



信長野望全國版
■9月預定\￥8,800
KOEI\4M\SLG (MD)



幽☆遊☆白書外傳
■11月預定\￥8,800
SEGA\16M\AVG (MD)



戰鬥瑪莉亞2
■11月預定\價格未定
VIC TOKAI\8M\STG (MD)



小魔女
■發售日未定\價格未定
SUCCESS\8M\STG (MD)



銀河快鎗手
■9月預定\￥6,800
SEGA\8M\ACT (MD)



恐龍大戰2
■今秋預定\價格未定
SEGA\16M\SLG (MD)



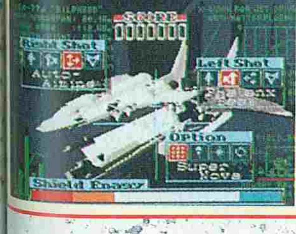
閃電小組3
■發售日未定\價格未定
NAMCO\16M\ACT (MD)



飛鷹小子
■9月預定\￥8,500
VIC TOKAI\8M\ACT (MD)



魔法英雄傳
■發售日未定\￥8,800
SEGA\16M\RPG (MD)



異形3
■發售日未定\￥6,800
VIC TOKAI\4M\ACT (MD)



亞克斯 I II III
■7月23日發售\￥8,800
WOLF TEAM\RPG (CD)



三隻眼 聖魔傳説
■7月23日發售\￥8,800
SEGA\RPG (CD)



銀星戰將
■7月30日發售\￥8,800
GAME ARTS\STG (CD)

猴島小英雄
■7月30日發售\￥8,800
VICTOR EA\AVG (CD)

無敵金鋼009
■7月30日發售\￥7,800
TELENET JAPAN\ACT (CD)

精靈女戰士
■發售日未定\價格未定
SEGA FALCOM\A.RPG (CD)

慶應遊擊隊

■8月6日發售\¥7,400
VICTOR.EA\STG (CD)



成吉思汗 元朝秘史

■發售日未定\價格未定
KOEI\SLG (CD)



CD音速小子

■9月預定\價格未定
SEGA\ACT (CD)



笑面黑福神

■9月預定\¥7,800
SEGA\AVG (CD)



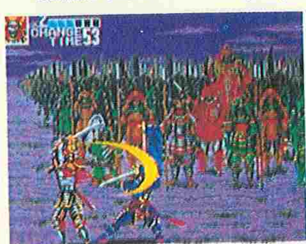
魔眼殺機

■10月預定\¥7,800
PONY CANYON\RPG (CD)



戰國傳承

■11月預定\價格未定
SAMMY\ACT (CD)



夢幻格鬥

■發售日未定\價格未定
MICRONET\ACT (CD)



雙槍

■發售日未定\價格未定
KONAMI\STG (CD)



魔法門Ⅲ

■10月預定\¥8,800
POLYDOR KK\RPG (CD)



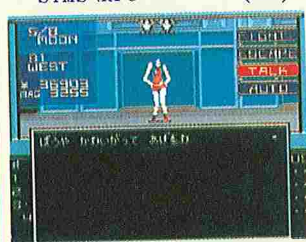
亞爾斯蘭戰記

■10月預定\¥7,800
SEGA\SLG (CD)



眞・女神傳生

■發售日未定\價格未定
SIMS\RPG (CD)



黑暗魔導士

■發售日未定\¥6,800
SEGA\SLG (CD)



羅德島戰記

■發售日未定\價格未定
SEGA\RPG (CD)



格鬥三組Ⅱ

■7月23日發售\¥3,800
SEGA\4M\ACT (GG)



GG電忍銀河號2

■9月預定\¥3,800
SEGA\2M\STG (GG)



魔導物語

■11日預定\¥5,500
SEGA\4M\RPG (GG)



MD

發售日期	日文卡名	中文名稱	種類	廠商	容量	日幣售價
8月6日	ロケットメイトアドベンチャーズ	火箭騎士冒險	ACT	NAMCO	8M	¥7800
8月6日	コラムスⅢ	魔法寶石Ⅲ	PZG	SEGA	4M	¥6800
8月10日	ウイザード・オブ・イモータル	永生不滅	ACT	EA VICTOR	16M	未定
8月13日	マーブルマッドネス	旋轉球	ETC	天肯	4M	¥6800
8月27日	ああ播磨灘	播磨灘	SPG	SEGA	16M	¥7800
8月預定	魔天の創滅	魔天創滅	RPG	講談社	8M+B.B	¥8900
8月預定	ペブルビーチの波濤	綠野高爾夫	SPG	SEGA	8M	未定
8月預定	タイムドミネーター	飛鷹小子	ACT	大東海	8M	未定
9月3日	キリング・ケーム・ショー	殺人遊戲	ACT	EA VICTOR	4M	未定
9月10日	ミュータントリーグ・フットボール	火爆足球	SPG	EA VICTOR	8M	未定
9月24日	B・O・B	B・O・B	ACT	EA VICTOR	8M	未定
9月中旬	ガントレット	黃金戰士	ACT	天肯	8M	未定
9月下旬	COOL SPOT	點子精靈	ACT	狠組	8M	¥8800
9月下旬	MIG-29	米格29	STG	天肯	8M	未定
9月預定	信長の野望全國版	信長野望全國版	SCG	光榮	4M+B.B	¥8800
9月預定	ガンスターヒーローズ	銀河快槍手	ACT	SEGA	8M	¥6800
9月預定	雀皇登龍門	同左	ETC	SEGA	8M+B.B	¥6800
9月預定	マクッドナルト～トレジャーランド	麥當勞叔叔	ACT	SEGA	8M	¥6800
10月下旬	レースドライビン	巡迴賽車	SPG	天肯	未定	未定
10月下旬	ロードライアット	立體大賽車	SPG	天肯	未定	未定
10月預定	シャイニング・フオースⅡ	光明與黑暗續戰篇2	SLG	SEGA	16M+B.B	¥8800
10月預定	パーティークイズMEGAQ	趣味問答大集合	ETC	SEGA	8M	¥6800
10月預定	モンスターワールドⅣ	冒險世界Ⅳ	ACT	SEGA	8M+EROM	未定
10月預定	デビスカップ	台維斯盃網球	SPG	天肯	未定	未定
10月預定	バトルマニア大吟醸	戰鬥瑪俐亞	STG	大東海	8M	未定
11月下旬	アリズボクシング	阿里拳賽	SPG	Virgin Game	8M	未定
12月預定	幽遊白書外傳	同左	A.VG	SEGA	16M+B.B	¥8800
12月預定	ファンタミースターⅣ	夢幻之星Ⅳ	RPG	SEGA	16M+B.B	¥8800
未定	POPULOUSⅡ	同左	SLG	Virgin Game	8M	未定
未定	ジョーダンVSバードONE ON ONE	一對一籃球	SPG	EA VICTOR	4M	未定

MEGA CD

發售日期	日文卡名	中文名稱	種類	廠商	日幣售價
8月6日	慶應遊撃隊	慶應遊撃隊	ACT	大東海	¥7400
8月6日	江川卓のスーパーリーグCD	ＣＤ超級聯盟'93	SPG	SEGA	¥7800
8月27日	雀豪ワールドカップ	世界杯雀豪戰	ETC	大東海	¥8200
9月下旬	アルシヤーク	惑星迷航記	RPG	Sound Strom	¥8800
9月預定	アルスラーン戦記	亞魯斯蘭戰記	RPG	SEGA	¥7800
9月預定	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	音速小子ＣＤ	ACT	SEGA	未定
9月預定	夢見館の物語	夢見館物語	AVG	SEGA	未定
9月預定	笑ウせかるすまん	笑面黑福神	ACT	SEGA	¥7800
9月預定	サンターホーク	火鳥出擊	STG	大東海	未定
10月中旬	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	魔眼殺機	RPG	日本CAN	未定

GB

發售日期	日文卡名	中文名稱	種類	廠商	日幣售價
9月預定	GGアレスタⅡ	ＧＧ電忍銀河號2	STG	SEGA	¥3800
10月20日	フェイスボール2000	機器球大戰2000	ACT	4詞社	未定
10月預定	妖逢傳ひすい～梵天の劍～	妖逢傳	RPG	SEGA	¥5500
11月預定	魔導物語1～3つの魔導	魔導物語	RPG	SEGA	¥5500
未定	バイルトード	忍者蛙	ACT	SEGA	未定
未定	ソニック&テイルス	音速小子冒險記	ACT	SEGA	¥3800
未定	ALADDIN	阿拉丁	ACT	SEGA	未定
未定	ぷよぷよ2	魔法氣泡2	PZG	SEGA	未定
未定	シャイニング・フオース外傳Ⅲ	光明與黑暗外傳Ⅲ	RPG	SEGA	未定
未定	スクラッチゴルフ	趣味高爾夫	SPG	西姆斯	未定



新WONDER MEGA・RG-M2

日本Victor／¥59800（不含稅）
重量：約1.5kg／尺寸：326mm（寬）×240mm×71mm（高）

●改良MONDER MEGA「RG-M1」的WONDER MEGA・RG-M2

WONDER MEGA，它具有ＭＤ與MEGA-CD的功能，且另外付加額外機能。它的新型機已在７月２日已在日本推出了。它完全繼承了以前的基本性能及機能，並在使用方面更簡便了。而且以前的「RG-M1」便宜２萬日圓以上哦！



▲控制器端子在主機本體後方有兩個，可接普通控制器。

輸出高音質、高畫質

這款硬體，不僅可玩遊戲，更可以唱卡拉ＯＫ，是有多型態娛樂功能的設計哦！所以它本身的設備具有高畫質、高音質而且有Ｓ端子輸出哦！



▶改善後的控制畫面。ＳＥＧＡ的滑鼠也可以操作它哦！

●１ｂｉｔ Ｄ／Ａ轉換器的高音質

它內藏的Ｄ／Ａ轉換器和該社推出的５萬日圓左右的ＣＤ的音質比MEGA-CD還要好！另外在ＭＤ２上省略的耳機輸出也有在上面。

●Ｓ端子輸出的高畫質

只要用另賣的ＲＦ轉接器，即使是沒有Ｓ端子或ＶＩＤＥＯ輸入的電視，也可以接續使用哦！

擁有無線控制器的配備！

與一般的遊戲主機不同的是，它的控制器以使用紅外線的無線式控制器為標準配備。這控制器還附有操控電視的附加功能。



●主機的開關和重開機可用控制器代勞

比６按鈕控制器稍大，而且還多了一顆紫色的功能鈕，它配合其他按鈕會有很多不同的動作功能產生哦！按Ｘ鈕控制主機的開關，Ｙ鈕是重開機的功能。

◀它使用３號電池２支。重量是含電池約145公克重。

●控制器端子２的設定

這個「控制器２」，其下部可連接普通控制器。兩人同時玩，可以利用新增加的黑色鈕，它可以轉換１人玩／２人玩，來進行２人ＰＬＡＹ！當然，主機本身後方也有插接端子。



▲這是連接由Victor推出的普通控制器的情形。

●快速而範圍廣的無線搖控

訊號可接受的範圍，直線距離是７公尺，而若有角度，則左右各45°、上下各30°時３公尺。一直押著鈕不放，並使用錳電池，可持續24小時；用鋰電池可持續35小時。

●可對應10種廠牌的電視

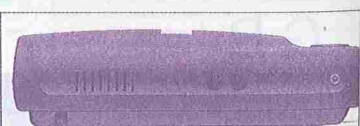
按著功能鍵不放時，同時按別的鍵有不同的特殊功能。就是搖控電視的功能。按Ｚ鈕是電視機的開、關；Ａ鈕是改變輸入；Ｂ／Ｃ鈕調整聲音。

對應ＴＶ一覽表

Victor	84年以後
新力	付Ｒ標記者
三洋	85年以後
東芝	84年以後
SHARP	87年以後
日本電氣	90年以後
松下電器	86年以後
日立	85年以後
通用電子	87年以後
三菱	87年以後

卡拉ＯＫ的標準配備

麥克風輸入端子在主機本體的左側，有兩個。卡拉ＯＫ的特殊功能有數位迴音，可自動調整適合的Ｋｅｙ，還可以使用普通ＣＤ來唱卡拉ＯＫ的歌聲消音功能哦！讚！



▲麥克風端子是標準型，耳機是小型的插頭插座模式。

這才是重點！

- □無線操作方便
- □高音質、高畫質
- □經濟型的大小
- □卡拉ＯＫ很棒！
- □ＡＣ轉換器只要１個
- □不需ＴＶ搖控器

改良後的操作性

在收到「WONDER MEGA（RG-M1）」的消費者之回函反應後，這次在各方面的操作性的改良加強了。

●自動判別ＣＤ的類型

這次它會自動判別放置在轉盤上ＣＤ的種類，只要一按ＳＴＡＲＴ鈕，便會自動執行ＣＤ、CD-ROM、ＣＤ動畫的功能。很棒哦！

●防止卡匣插反

卡匣插槽的設計，不會讓使用者差錯方向。而且插入和拔出時較不費力。

●方便ＣＤ的取放

即使主機的電源沒開，仍可按ＯＰＥＮ鈕來取出或放入ＣＤ。



WONDER MEGA「RG-M1」的規格

CPU		68000（12.5MHz）
		68000（8MHz）、Z80A（4MHz）
記憶體	RAM	6Mb（CD-ROM緩衝器用）
		512Kb（PCM波形用）
		128Kb（CD-ROM資料暫存器用）
		64Kb（備份記憶用）
		576Kb（程式用）
		512Kb（影畫處理用）
	BOOT ROM	1Mb CD遊戲BIOS、CDG對應機軟體
音效	音源	ＰＣＭ音源（立體聲８頻道、單聲１頻道）
		ＦＭ音源（立體聲６頻道）
		ＰＳＧ音源（３種音＋１效果音）
	D/ A轉換器	ＰＥＭ方式1 bit Ｄ／Ａ轉換、８倍超取樣數位過濾器
	音響聲交	數位迴音
畫質		最大表示色：512色中64色同時顯出
		最大解析能力：320×244點
		掃瞄同時表示：80個
		背景捲軸：２面
		特殊機能：回轉／擴大／縮小功能／
輸入輸出端子	聲音輸入	麥克風接續用標準接頭×２
	聲音輸出	ＲＣＡ小接頭（立體聲）
		耳機連接用小接頭（立體聲）
	映像輸出	VIDEO輸出，Ｓ端子輸出
		ＲＦ轉換器連接用輸出
	控制端子	控制器連接用９針頭D-SUB連接器×２
CD-DRIVE		找尋時間：平均0.8秒
備存時間		約１個月
電源		專用ＡＣ變壓器（DC9.5V 1.5A）
消費電力		20W
付屬品		ＡＣ變壓器×１
		無線控制器×１
		音響用延長線×１
		畫面用延長線×１
		電池（３號）×２
		說明書×１

另外一種新硬體「Laser Active」的動向

新硬體「Laser Active」的發售日已決定了。那個偉大的日子是在８月20日（禮拜五）。還有主機的價格是日幣89800，然後各種控制匣（如ＰＣ－Ｅ、ＭＤ等的轉換器）要日幣39000、卡拉ＯＫ匣要日幣20000圓。

另外在「Laser Active」的影像輸出沒有Ｓ端子。就這個問題，發售元的先鋒（PIONEER）的說詞是「普通的影像輸出不輸給Ｓ端子，所以畫質上應該不會有太大影響」，實際如何，不得而知。





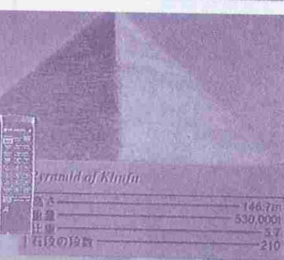
▲更換不同控制匣，便有不同的功能。



▲「THE GREAT PYRAMID」的新畫面，頗具神秘感。



















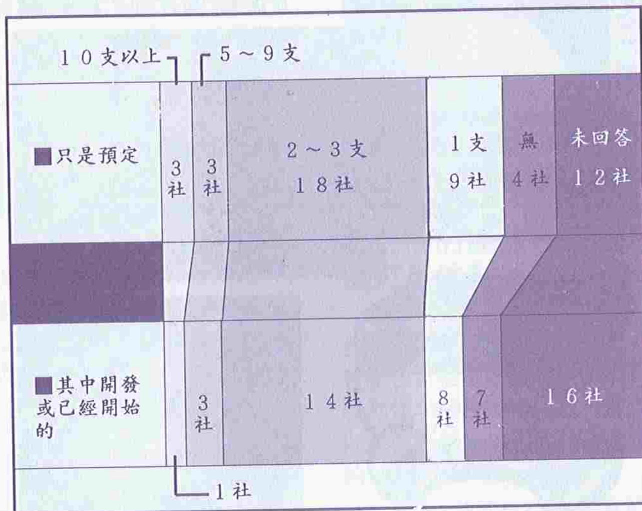

MD的未來

今後ＭＤ軟體廠商的動向為何？

在此我們收集了一些廠商的近期內計畫之資訊。

問題 1 目前是否有ＭＤ或MD-CD軟體之開發計畫？

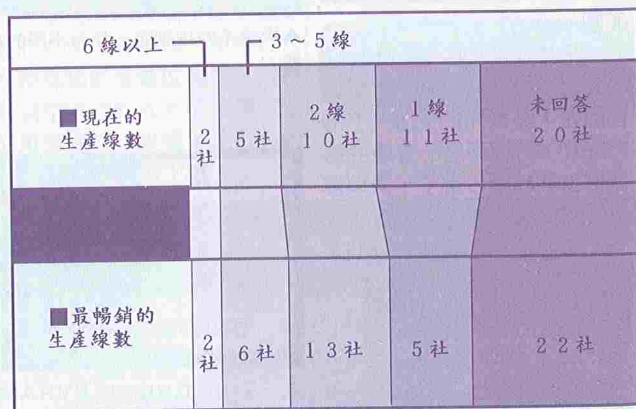
這方面統計資訊，其實不是很令人驚訝的。因為可以從新卡發售表來可窺知一二。沒有開發計畫或預定的公司有16家；至少有一款軟的計畫，有33家。不過實際上開發有進展的，減少到26家。這個數字，不會太離譜的。



問題 2 現在擁有的開發生產線數有多少？另外，頂盛時期的生產線有多少？

這個問題，所得到回應結果，頗令人深思。具有５個以上生產線的大公司，沒有太多變化，但佔多數的一般廠商，其開發體制的規模有縮小的趨勢。也許是經濟不景氣所波及的影響吧！





問題 3 今後有沒有ＭＤ（MD-CD）軟體的開發計畫之預定？

這個問題雖然和問題１很像，這一題可偏向於尋問對將來的意願。它的結果，近半數的21家公司回答繼續積極地開發。但相反的，也有近半數的公司回答消極的答案，如未知、未預定、視狀況而定等等。由此可知，將近一半的公司對現在的ＭＤ市場甚少關心。

我們會在後面的問題，做詳細的解析。



問題 4 現在有沒有預定開發ＭＤ以外的遊戲軟體？

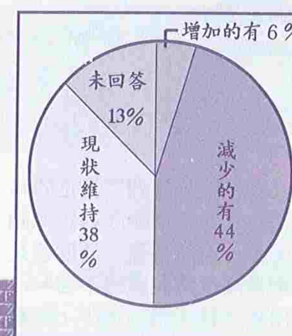
這個問題，除了一家以外，都回答有。有些公司在加入ＭＤ軟體開發行列之前，原本就在做他機種的軟體了。所以結果並非出人意料。

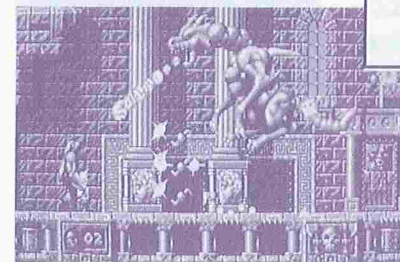
還有，包含ＭＤ開發３種以上機種軟體的公司佔了泰半，從此可以看出軟體廠商的發展也以多角化、多樣化為主要傾向了。

超級天堂	任天堂	GAME GBY	PC ENGINE	GG	電動版（NEO・GEO）	個人電腦	其他的廠商	不預定開發
25社	7社	16社	18社	5社	11社	18社	5社	1社

問題 5 依貴社認為，今後ＭＤ的遊戲軟體會陸續增加嗎？

雖然問題本身很單純，但是做出樂觀預測的軟體公司卻是很少。回答肯定的，有６％，也只有６％而已。相反地，說減少，有44%；回答維持現狀的有38%。有82%的公司回答是不肯定的，從這裡發現對未來的不樂觀性。






問題 6

認為今後參加開發MD軟體之廠商會增加嗎？

這個問題，也如同上一題，回答「維持現狀」和「稍為減少」的佔絕大多數。而且，另外回答「愈來愈少」和「終究消失」的共有15%。

問題關鍵是，若這些意見的背景是出自於〝由於自己公司的招牌不如其他的，所以依靠如ＳＥＧＡ或其他有力販賣元來發售較有利〞的話，還無可厚非；但如果是意味移轉至別機種去另尋發展，這可不妙了。

不斷增加有	稍爲增加的有	現狀維持	稍爲減少的	實際上正不斷減少的	參加廠商會逐漸消失	其他
1社	2社	15社	16社	6社	1社	7社

問題 7

今後MD的市場會如何？

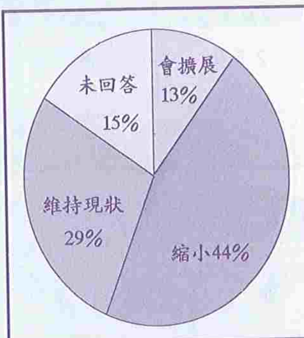
這一題也是單刀直入的問題。回答縮小的，有44%的軟體公司。可是也有13%回答，會擴展。這一題的結果，可能會隨今後軟體公司方針之改變而改變。

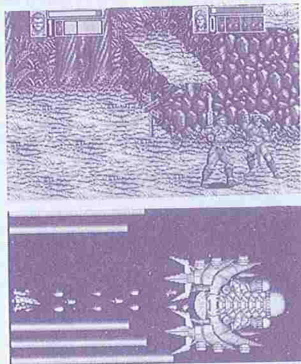
回答	比例
會擴展	13%
未回答	15%
維持現狀	29%
縮小	44%

問題 8

如果說MD的（包括MD-CD）開發規模會縮小，那會是什麼原因呢？

這一題，問到了真正的核心關鍵了。各家廠商對該問題的重視。前幾個最多的回答是〝零售商反應及處理不佳〞、〝出貨支數太慢、太少，無利益可圖〞、〝別機種較賺錢〞等。這樣下去，只會是「不賺」→「結束」→「市場縮小」→「不賺」的惡性循環而已。





理由	社數
零售商的反應、對應不好	27社
出貨支數少且利益不佳	24社
別機種較賺錢	17社
出貨支數少且無利益可圖	14社
與SEGA的考量不同	5社
無開發欲望	4社
OEM價格很便宜	4社
契約條件不好	1社
其他	4社

問題 9

MD和SFC、PC－E等他機種主要的差異點在什麼地方？



第１，流通市場之不同。由於對市場流通面差異之意見最多，所以首先來研究一下這方面的問題。以下是這種種意見之部份，如「在批發、小賣店似乎存在著強烈的任天堂神話」、「玩家、流通批發商對ＳＦＣ的認同程度較高」，這些意見佔了大多數。另外「現階級ＳＥＧＡ對中、小盤商的行銷通路之確保不是很充份」、「ＳＥＧＡ的販賣策略是不是太倚重都會區？」、「沒有什麼強卡來支援硬體銷售的」等等。

第２，玩家的不同。還有在玩家階層也有所不同。「玩家對象的年齡層過份偏向於國、高中生。如果能擴展上班族和小學生的層面，可以對提昇佔有率有所幫助。」、「除了對玩家的服務外，對於一般大衆所能喜歡、接受的軟體也要多推出」。不過，另外，也有相反的意見「應該更加強調ＭＤ軟體的深度，使專家遊戲的印象加深」。

問題10

今後MD若要持續發展，應該朝什麼方向努力發展呢？

最多的意見是「無論如何推出能增加ＭＤ主機銷售的強勢軟體」。另外還有「要與任天堂一決雌雄呢？還是分道揚鑣，另闢市場，希望能夠有明確方針」「ＳＥＧＡ應該要加強扮演ＭＤ的領導者這個角色，引導它前進」等，意見中含有深切嚴重的關心。

其他還有不少意見，如「不能只靠ＳＥＧＡ的名牌，其他廠商也應該自力更生」、「ＳＥＧＡ以及其他軟體廠商、中小盤商要更盡心協力的合作。不要再以自私的心態來謀利」等。又，不少廠商希望發售新硬體，如「乾脆推出MD-CD的廉價版，趁勢推出一些CD-ROM的強卡，推波助瀾，準備展開對市場的大進攻！」。基本上，大家都認為不能再不變了，一定要窮則變，變則通。





仍需努力改進的軟體廠商



1988年10月以來，ＭＤ（MEGA DRIVE）的歷史已過了四年有餘。到1993年２月為止，參加軟體開發的廠商（包括MEGA-CD以及GAME GEAR），共有56家之多。如果再加上以別家公司名稱掛名ＯＥＭ廠商，便有70多家了。雖然比不上ＳＦＣ的參加廠商，但這個數字不可謂不多。

只是，問題在於這些公司，是不是都很順利的推出軟體產品？答案是否定的。從一覽表上也可以找出一些雖有參加，但已許久沒出片的，甚至參加至今根本還沒出過卡帶的公司都有。當然仍有些廠商會定期的推出產品，而軟體發行量也沒有降低的情形，但依據正常增加傾向的發售遊戲軟體量而言，仍嫌不足。

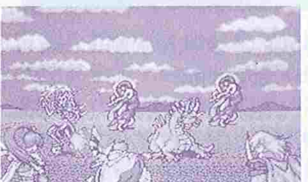
ＳＥＧＡ今後的ＭＤ戰略

ＳＥＧＡ海外市場成功之道

在1986年，ＳＥＧＡ在美國推出了８位元的MASTER系統主機。那時任天堂的ＮＥＳ在美國正值全盛期。當時的販賣是經過代理商販售。以上種種因素，再加上16位元機GENESIS的發售，此時ＳＥＧＡ才將銷售行動收回並自行處理。在'89年６月的ＣＥＳ發表，並主要以16位元和８位元的差異性為訴求，展開了促銷行動。電玩玩家很快的認同並接受了。問題在於一般大衆。對於一般大衆，只好從軟體的開發來加強訴求。

由於在大台營業用電玩上有豐富的經驗，ＳＥＧＡ就將這些作品移植到家用電玩上；另外還準備一些運動遊戲，並致力推出如麥可傑克森、米老鼠等有名人物的遊戲。這些陸陸續續的動作，漸漸使16位元ＭＥＧＡ主機受到認同。後來，任天堂也推出了16位元機，但ＳＥＧＡ也在這同時推出了MD-CD，開創了ＣＤ遊戲的新局面。以上就是ＳＥＧＡ海外市場和軟體開發的進展之所以會如此的成功之原因，尤其在歐、美等地。

不過，最近在台灣，甚至在日本ＳＥＧＡ的ＭＤ有些沒落的傾向。據說日本國內的軟體開發體制是配合海外軟體的，並且努力和海外的軟體廠商維繫關係，這是由於國情不同，所受歡迎的遊戲也會有不同的考量。不過由於是配合海外市場，因此甚少看到適合東方人遊玩的ＲＰＧ等遊戲的推出。因此ＳＥＧＡ近來把重點從海外移向日本國內，準備生產適合東方人的軟體等。





コンシューマ統括本部長
專務取締役
桜井　大三郎





今後其他軟體廠商的戰略

從MarkⅢ的時候，到現在，對參加ＳＥＧＡ的軟體廠商，始終抱著一個想法，要讓他們只賺不賠，儘量不要有賠的狀況。當然，一年下來會有好幾款的情形，總是有賺有賠，但希望整體看來結果是賺的，在這一點，ＳＥＧＡ會繼續支持參加軟體廠商的。不過各公司廠商有各別的情形，也許有些廠商反而不希望ＳＥＧＡ的介入過多。不過，ＳＥＧＡ是希望各廠商都知道，若有需要，ＳＥＧＡ永遠是積極向前的。

至於新軟體廠商的加入募集活動，也不斷地進行中。不過玩家大衆雖歡迎更多的軟體廠商加入，但更希望看到那些廠商所推出的強勢卡匣軟體。所以能夠將強卡的準備做好，也是努力的方向。



第一企画本部長
理事
峰岸　不二男







今後的販售策略

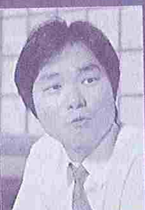
現在有個問題，那就是以前有在陳列ＭＤ的小賣店，現今都沒有進ＭＤ的東西。針對這個問題ＳＥＧＡ在去年秋天特別成立了專賣處理小賣店問題的單位。聽說投入了40名人手，負責和各小賣店流通情報並幫忙某些促銷行動等。現狀是以「音速小子２」為主打，增加小賣店，並希望提資料給ＳＥＧＡ。目前據說已有3200家左右的這樣的小賣店，而今後的目標是增加到5000～6000家。另外，為了增長一款軟體的銷售期，可能會把宣傳期拉長，也增加其預算。這個策略對增加小賣店數，尚不知有什麼影響，但配合「音速小子２」和「魔法汽泡」的銷售，目前小賣店確實在增加中。

至於硬體的廉價版，是否會推出？這一點，是已經早在考慮中。不過與其重視廉價，還不如以功能為重點，適時地推出較好。

H．E事業部長
取締役
鎌田　繁夫



四位軟體廠商的看法



宮路洋一

GAMEARTS負責人

創造滿足購買高價位硬體的玩家之作品，才是軟體廠商最重要的課題。



重田守

ＳＩＭＳ代表取締役

希望能夠因應消費者導向市場的變化，而採取相對策略，以挽回大家對它的期待。



仁井谷正充

株式會社COMPILE代表取締役

個人認為問題在國內（指日本）市場的策略以及參加軟體廠商的整合方面。希望在販賣以及媒體應用上做加強改善。



高橋宏之

株式會社SONIC代表取締役

基本上，不是很樂觀。為了重建令人吸引的市場，要有軟體廠商推出頗具吸引力的軟體不可。本公司也致力於此一目標。

大計畫的準備

92年到93年的ＳＥＧＡ確實有些改變。其原因之一，是海外的體制已整頓就序，開始開發國內市場之故。至此以後，針對國內市場的軟體將會不斷地推出，以往的情形獲得改善了。具體而言，以ＲＰＧ為西花錢買有多少價值？"較來得重要。這也是今後ＳＥＧＡ主軸的不少軟體企劃正在進行中，儘請期待。

至於今後的方向，將注重品質，以及顧客的滿意度為主。站在顧客的立場，與其說是"買東西"，還不如"這個東對消費者導向市場的再重視之證明。

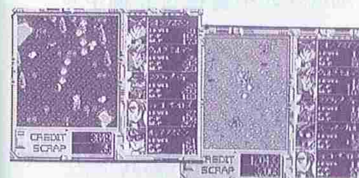
進軍電玩界的POLYDOR第一個作品，SEGA、MD-CD的ＲＰＧ大作"惑星迷航記"探討報導開始吧！

惑星迷航記的特點是什麼？

——首先，請問，進軍電玩遊戲界的關鍵是什麼？



鈴木　原因之一，是因為堀尾對與遊戲相關的東西非常熱心，如遊戲的ＢＧＭ、音樂ＣＤ等的製作，已經和遊戲界開始建立起橋樑了。當然遊戲業界是很大的，但是經過新媒體單位的創立，可從此管道逐漸獲取一些資訊。而"惑星迷航記"便是該媒體方面的第一個嘗試，也是投石問路。



——這次另行設立一個「SANDSTORM」公司，其原因是什麼呢？

鈴木　雖然有一個母公司「POLYDOR」，不過如果由一個唱片公司插手電玩業界，不免有人會說是來電玩遊戲業界分一杯羹。因此，為避免此類誤會，就設立了新的子公司。這個名字的靈感是，得自於當所有電視節目播放完後會有如沙漠風暴的雜訊畫面而來。另外「SANDSTORM」也將推出一系列的電玩遊戲音樂集。

堀尾　以「SANDSTORM」為招牌所推出的第一個ＧＡＭＥ音樂作品是"BEAST 3"與"ＲＥＤ"這兩款ＣＤ。

——就遊戲而言，應該算是"惑星迷航記"吧！至於為什麼選擇MD-CD呢／

堀尾　在MD-CD推出時，並沒有特別意識到要去做MD-CD的東西，只是想做遊戲，於是最初和ＳＥＧＡ開始接觸。之後，由於考慮到CD-I和CD-ROM等等的發展性，因此便決定先從MD-CD開始開發。實際上在做程式的是ＣＲＣ總研。他們也是第一次接觸遊戲，不過，在之前，他們曾為政府單位負責承包許多大計畫案，也有製作CD-I軟體的經驗。另外，也曾接觸過３Ｄ立體逼真視覺的電腦動畫的工作，所以相信ＣＲＣ總研會有很好的成果的。



——第一個作品定為「惑星迷航記」，有否特殊的原因嗎？

堀尾　ＲＰＧ，給人一個安定感，風險不至於很大。而且MD-CD也沒什麼ＲＰＧ嘛（笑）。我個人是很喜歡ＲＰＧ，滿有趣的。而且，原先是大容量的個人電腦版遊戲，如果用卡匣根本無法完全放入，所以移植在MD-CD上，是最合適的。在個人電腦上發售當時，還是投票排名第１呢！而且是很有名的飯淳先生所作（此人曾作"翡翠龍"）的。



——有和飯淳先生等原作者常為製作之事而連絡嗎？

堀尾　是的，而且接觸很頻繁。這次為了MD-CD版，新增加了12～13個全新畫面。底稿由我們的製作人員完成，不過還是會送去給飯先生等原作者修飾、潤稿的。因為有原作者直接上線修正，對消費者是很重要的。

遊戲和音效的合成

——一提到POLYDOR，便令人聯想唱片公司。音效方面是不是也有獨到之處呢？

堀尾　關於音效方面，"惑星迷航記"也請一些有名的流行音樂家來完成配曲。唱片公司要作軟體，自然會在聲音方面也要下一些功夫才行。由佐藤天平作曲。他曾為VICTOR製作音樂ＣＤ；但在MD-CD—反平時曲風，改用重搖滾，如VAN HELEN一般。而且如果打完破關，還有AKEMI、EMI ＆ NAHOMI ３人演唱的畫面哦。而且是原音重現。可以說是在聲音方面頗為在意的。



笠原　坦白說，敝社是以音樂為主的企業，雖然有多方面的發展，但對其他業界的參與這還是頭一次。過去都以與音樂相關的產品、錄影帶為主，所發展過來的。而在３～４年前，便開始有向別的業界挑戰的計畫。公司本身既然是以音樂為主，自然有能力創造出好的聲音；而且還擁有舉世聞名的藝術家。只要能好好利用這兩個優點，我相信會有與衆不同的軟體產生！當然，遊戲只要好玩就好，不管是不是唱片公司的。但是，為了更深一層地能享受遊戲，所以才會有音樂這個東西。這次因為是移植作，所以花了一年以上。當然，也是因為追求品質的原因，但最希望的，是能成為"暢銷"、"長銷"品。在我的感覺上，製作期的長短和作品的生命長度是成正比的。趕著作出來，很可能會品質粗糙的吧！

——今後的目標是…？

鈴木　最終目標，當然是希望能夠有照亮自己品牌的大作推出。在這之前，能夠推出些遊戲把品牌形象逐漸建立起來，使評價累積的愈來愈高。

堀尾　希望能夠在CD-ROM機上，作出像喬治盧卡斯、史蒂芬史匹柏他們的作品。最後，希望各位能支持並購買「惑星迷航記」（笑）。絕對不會令你失望的。

完全攻略

成吉思汗

MEGA-DRIVE (SLG) 元朝秘史

撰文:陳振宗　表格:陳昌業

12世紀中葉，中國北方的蒙古高原正是群雄割據的戰國時代（廢話！大一統的國家要玩什麼？），部族與部族間交征頻仍。

1167年，伯爾吉金族族長家誕生了一名右手握著血塊——蒙古人代代相傳這是「王者之證」——的男嬰，他就是傳說中「眼神如火，面色如光」的鐵木真，也就是後來橫跨歐亞大陸的元帝國的創建人——成吉思汗。

時值1184年，各位所要扮演的便是這麼一位必須周旋於商人、後宮、戰亂與蒙古高原惡劣天候的君主，如何率領你的鐵騎踏遍整個蒙古高原，甚至歐亞大陸，正是賢明的你（或是好色的你）的目標！

遊戲目的：

舞台1：

蒙古高原的統一

目的在統一蒙古高原各部族。若能在1214年冬天之前達成，就可進入舞台4。

舞台2：

成吉思汗的雄飛

統一整個歐亞大陸。

舞台3：

元朝的成立

統一整個歐亞大陸。

舞台4：

世界帝國之道

剛開始不能選擇此舞台，必須在1214年冬天之前達成舞台1之目的，才能進入此舞台。

GAME OVER條件

①國王死亡而無繼承人。（若有人因此而GAME OVER，請通知電視遊樂雜誌社，PS大佐誠邀這種笨蛋當助手，因PS大佐也一樣，屢去後宮生不出兒子……）。

②答應其他國家成為其從屬國。

官職介紹：

國王：就是你啦！

領主：你的屬國的太守。

政治顧問：軍師，本國和屬國都可以有。但將軍若是王族，則不可當政治顧問。

將軍：可由在野人物或王子（須年滿10歲）拔擢，也可在戰後俘虜到。

在野人物：可拔擢成將軍。但好貨不多……

后：皇后也可算是官職的一種，她們的工作……喂！大佐！請擦一下口水。

王子：你兒子。

姬：公主，用來嫁給將軍，以免他們反叛。

繼承者的決定

如果你因生病、戰爭受傷或後宮去得太多而〝掛〞了，可挑選將軍繼位（須是王族），而此後，原來的王子再拔擢成將軍就只是親族，而非王族。

舞台1「世界編」的人事異動

舞台1統一蒙古高原後，會詢問你，要進入世界編要不要作一些人事異動。若選「YES」，則可選一名政治顧問，八名將軍進入世界編，若選「NO」則這些人不會在世界編中登場。

軍隊的構成

兵士：一個部隊有200名兵士。

部隊：共分16種，詳見附錄。

軍團：一個軍團可有四個部隊。（根據筆者經驗，最好每個軍團都配四個部隊，哪怕是輕步兵那種爛部隊都好）。

軍：國家總軍團。

操作方法：

START：遊戲開始。

SELECT：在戰略畫面時按此鈕可切換成機能指令。

十字鈕：移動游標。

A鈕：決定。

B鈕：取消。

L／R鈕：在戰略畫面上按此鈕可查看國家資料。

X．Y鈕：輸入名字時使用。

輸入名字

如果你是個盡責的好丈夫，那麼偶而你就有機會替你的兒女取名。什麼？不懂什麼叫「盡責」？寫信到阿Q信箱去問。輸入方法是用L／R鈕決定平假名、片假名，漢字或是數字、英文，輸入完後再選「OK」即可。PS大佐最近參加電腦擇友，專長那欄都寫「盡責」……

遊戲開始方法

1.插入卡匣（啊……不要打我，下次不敢混稿了……）。

2.打開電源（啊……大哥！斧頭收起來！有事好商量……）。

3.選擇「開始新遊戲」或是「遊戲再開」。

若選擇「開始新遊戲」，則有以下幾項選擇。

①選擇舞台。

②選一人或二人或選COM讓電腦玩給你看。

③決定國家。

④是否看他國戰爭。

⑤本國戰爭是否要親自操作（國王參加的戰爭一定要親自操作）。

⑥全部都可以了嗎？（若選NO則回到開始）。

指令介紹

①機能指令：

在戰略畫面（主畫面）上按SELSCT鈕即進入此畫面。

儲存　結束遊戲

行軍模式　訊息速度

戰鬥模式　後宮

儲存：存取遊戲進度。

行軍模式：是否看他國戰爭。

戰鬥模式：是否看本國戰爭。

結束遊戲：老實說，關電源還比較快……

訊息速度：有以下四種可選。

最快　快　普通　慢

後宮：選ON則後宮由自己操作指令，若選OFF則由電腦替你操作。這種事交給電腦未免太……

②戰略指令

①國王　②政治顧問

③國王體力　④年號・季節・相場

⑤戰略指令　⑥本國資料

方針

A.新規：

必要體力8，為自己領土內某個國家訂立新的施政方針，須決定以下幾項。

1.人口分配

生　產　生　產　生　產

農產品　畜產品　特產品

開發　無業

城鎮　遊民

2.政策：決定基本政策。

3.投資：決定主要投資對象（有政治顧問的國家才有用）。

4.軍備：軍備發展方向。

兵士數：會努力增加兵士數。

部隊種類：會採行精兵政策。

裝備率：會提高部隊裝備率。

任意：無特定政策。

5.外交：

侵略外交：會對他國發動戰爭。

脅迫外交：會向他國要脅金錢或要脅他為屬國。

對等外交：即平等外交。

從屬外交：會答應他國的脅迫。

B.修正：

必要體力5，對本國的政治顧問或屬國的領主下命令，以修正施政方針，修正內容詳見「新規」。

C.顧問：

委由政治顧問替你決定施政方針，不滿意的部份可以修正。

D.委任：

必要體力5，將施政完全委任由屬國領主全權自主。即使是本國，也可完全委任政治顧問。

指示：

A.遠征：

指示屬國侵略他國。必要體力7。

B.移動：

將屬國之部隊移動到其他屬國。每部隊需金20。必要體力6。

C.輸送：

運送金、食糧。必要體力6。

D.外交：

指示屬國對他國脅迫或進貢。必要體力8。

人事

A.領主：

更換屬國之領主（由武將中派一名），被換下之領主會變成本國武將。

B.政治顧問：

拔擢一名將軍擔任本國或屬國之政治顧問。

將本國或屬國之政治顧問降格成本國武將。

C.將軍：

聘用在野人材當武將（但本國武將不得超過八人）。

解聘將軍。

D.王子：

將王子拔擢成將軍，但須年滿10歲，且本國武將不得超過八人。

E.婚姻：

將女兒（姬）嫁給將軍，將軍會成為親族，不會背叛。

F.後宮：

在國王體力用盡前使得皇后愛情達到最高即算成功。若成功，一年後

孩子就有可能出生。

①國王

②國王之體力

③皇后之愛情（橘色表熱情、藍色表冷淡）

④皇后

⑤指令

1.世辭：（拍馬屁）

誇對方美麗。

誇對方頭腦反應快。

以女孩作訴求。

誇對方見識高。

不擇手段地拚命誇獎。

2.印象：

誇耀自己武勇。

誇耀自己的指揮能力。

誇耀自己的政治能力。

誇耀自己的魅力。

誇耀自己的體力。

說明自己不是愛炫耀能力的人。

3.愛：

一直看著對方的眼睛。

溫柔地說情話。

款款深情地說情話。

說一些強迫對方的話。

4.贈物：送禮物（特產品）。

5.相談：和皇后聊天（愛情不會變化，但可知道皇后喜歡什麼方式）。

6.中止：即放棄。

軍事

A.遠征：

必要體力8，對他國發動戰爭。

B.移動：

必要體力7。

國王移往他國，可決定是否帶走本國政治顧問。

移動部隊到他國（每部隊需金20）

C.輸送：

必要體力6，將金、食糧移至鄰國。

D.徵兵：

必要體力6（人民忠誠度會降低）。

E.訓練：

必要體力7，訓練部隊。

F.解雇：

必要體力8，解雇部隊（被解雇的部隊會成為平民）。

內政

A.配分：

決定國內生產農產品、畜產品、特產品及開發市鎮的人口比率，必要體力10。

B.施捨：

施捨金、食糧或產品給住民以提高其忠誠度。必要體力11。

C.徵收：

臨時徵稅，住民忠誠度會大減，若住民忠誠度為零，則無法施行指令。必要體力14。

外交

A.脅迫：

恐嚇他國，使之成為屬國（但不可恐嚇同盟國），必要體力10。

註：若他國脅迫，則有以下幾種回答方式

1.完に無視する：完全不理會（對方敵對心會上升）。

2.本國の金半分を出す：將本國一半的金給對方。

3.降伏して屬國となる：投降對方，遊戲會結束。

4.政治顧問に相談する：與政治顧問討論。

B.貢物：

要求他國進貢，成敗取決於我方勢力、部隊數及使者的魅力。必要體力9。

註：若被他國要求進貢，回答方法參考「脅迫」。

C.同盟：

可與他國訂立1～8年同盟（此時不可攻打對方），若已定同盟亦可延長年限，但不得超過8年。必要體力8。

註：若他國要求訂同盟，回答如下。

1.同盟要請をはねつける：拒絕（對方敵對心會增加）。

2.要請に應じる：同意。

3.政治顧問に相談する：與政治顧問討論。

商人

可買賣特產品、食糧或雇用傭兵。

賣　買　傭兵

維吾爾商人　伊斯蘭商人

中國商人　貝尼奇亞商人

註：伊斯蘭商人及貝尼奇亞商人只在世界編登場。

A.賣：

必要體力6。可出售特產品、食糧。

B.買：

必要體力6。購入特產品、食糧。

C.傭兵：

雇用傭兵、價格因部隊種類而不同。必要體力6。（本國部隊數超過20則不可再雇）。

情報

A.自國

1.國力：本國資料（詳見國家資料）。

2.領主：國王資料（詳見人物資料）。

3.政治顧問：政治顧問資料（詳見人物資料）。

4.將軍：將軍資料。



5.部隊：本國部隊種類及數目。

6.同盟：看同盟國家及同盟剩餘年數。

7.子供：看可見自己孩子的名字與年齡。

8.特產品：國庫內特產品的種類及數目。

B.他國：

必要體力2。

1.國力：他國國力。

2.領主：敵國領主資料。

3.政治顧問：敵國政治顧問資料。

4.部隊：敵國部隊種類及數目。

5.同盟：敵國同盟關係。

C.領國一覽：

由左至右依次是國家代號、金、食糧、特產品、總部隊數、領主是否為王族或親族。

D.將軍一覽：

國內將軍資料一覽表，由左至右依次為血緣、名字、政治力、戰鬥力、指揮力、魅力、體力、年齡。

E.商人：

調查商人在哪個國家。

F.部隊能力：

請參考部隊資料。

資料介紹

國資料Ⅰ

（按L／R鈕可切換至另一資料）

①國家代號：國名。

②金：0～9999

左側數字為國庫現有金額，右側數字為下季收支。

③食糧：0～9999

左側數字為國庫現有食糧，右側數字為下季收支。

④人口：0～9999

徵兵會減少，解雇部隊會增加。每年會增加一些。

⑤經濟力：0～200

經濟力越高每季收入越多金錢。

⑥農產力：0～200

此值越高，每季食糧收入越多。

⑦住民忠誠度：0～100

此值過低人民易反叛。

⑧文化種類：不同文化則可徵得之部隊不同，佔領後亦較不易統治。

蒙古　西歐

內亞細亞　東歐

印度　伊斯蘭

日本　中國

⑨氣候種類：

A：熱帶

B：乾燥

CFA：溫暖濕潤

CFB：西岸海洋性



CW：溫帶夏雨

CS：地中海型

DF：冷帶海型

DW：冷帶夏雨

國資料Ⅱ

①農產品生產人口比例，0～100（％）。

②畜產品生產人口比例，0～100（％）。

③特產品生產人口比例，0～100（％）。

④市鎮開發人口比例，0～100（％）。

⑤城防禦度，0～100。

⑥特產品：本國生產的特產品。

⑦部隊數。

⑧裝備率，0～100。

⑨訓練度，0～100。

人物資料

①政治力：A～E，此值越高，下令時所花體力越少。政治顧問此值愈高判斷愈正確。

戰鬥力：A～E，此值越高對敵人攻擊力越強。

指揮力：A～E，此值越高，戰爭時回合數越多，且部隊混亂時恢復越快。

魅力：A～E，國王此值越高，住民，部隊越不易反叛，外交使者魅力高則外交較易成功。

體力：左邊數字為現在體力，右邊數字為最大體力。生病或受傷時體力會下降，年紀越大，體力越低。

年齡：年齡過大時可能會死亡。

②身份：有以下五種。

國王　領主　政治顧問　將軍　在野人材

部隊資料

①部隊名

②兵科：

③戰意：戰爭意願

④機動：機動力

⑤接近攻擊力

⑥突擊

⑦遠距離攻擊力

⑧防禦力

遠征（戰爭）

勝利條件：

A.敵人第一軍團全滅。

B.敵方總司令官（第一軍團長）投降或死亡。

C.我方為攻擊側，佔領所有的城、市鎮。

D.我方為守備側，戰爭拖過30天。

①行軍指令。

②此回合內能實行行軍指令的剩餘次數。

③戰爭開始後之經過日數及當日天氣狀況。

④⑤軍隊。

⑥訊息。

行軍指令

A.指示：

1.行軍：指定部隊行軍到特定地點。

2.追擊：指定部隊追擊敵方部隊，直至消滅該部隊。

3.攻擊：攻擊鄰近敵軍。

4.伏兵：指定部隊埋伏於某處（須是山或森林）。

5.補給：提高部隊補給率（補給率過低的軍隊，士兵會減少），須指定欲補給的地點（若為攻方，則變成「略奪」），但下雪或酷暑等天氣不能補給。

6.退卻：退回自國。

7.委任：將部隊的指揮交給電腦。

B.編成：

可將相鄰的兩軍團內的部隊互相調動。

C.交涉：

1.投降勸告：勸降敵方軍團，若成功則此軍團加入我方。

2.降伏勸告：勸降敵方總司令官，若成功則可得此司令官，且結束戰爭。

3.停戰要求：若成功則戰爭結束。

D.情報：

1.軍團：可看見司令官名、總兵士數、部隊種類、機動力、裝備率、補給率、士氣率（戰意值與補給率合起來得到此值）。

2.人物：可看見司令官資料。

3.戰場：可看見戰場的國家代號、國名、雙方總司令官。

4.方針：可看見軍團之行動方針。

戰鬥畫面

①目前戰鬥回數與我方總司令官名字。

②目前操作之部隊名。

③戰鬥指令。

④殘餘機動力。

⑤矢彈剩餘使用次數。

⑥剩餘作戰回合數及天氣。

⑦⑧軍隊（守方青色帽子，攻方紅色帽子）。

⑨訊息。

註：部隊陷入混亂時，以黃色表示。

戰鬥指令

機動力愈高的部隊愈快執行命令。若按B鈕表示待機，機動力會增加，但機動力最多只能加到15。

A.移動：

必要機動力2，可移動的地方會以粉紅色表示。

B.攻擊：

1.通常：必要機動力3，接近攻擊力越高的部隊越強。

2.矢彈：必要機動力3，遠距離攻擊力越高的部隊越有利。

3.突擊：必要機動力5，突擊力越高的部隊越有利。

C.指揮：

1.陣頭：必要機動力4，由軍團司令官直接指揮此部隊，戰鬥力會增加，但每回合只能行使一次。

2.回復：必要機動力4，可恢復部隊混亂狀態。

3.委任：將部隊交由電腦指揮。

D.情報：

1.部隊：參考行軍指令。

2.人物：參考行軍指令。

戰後處理

A.戰俘：

1.處刑する：處死。

2.逃がす：放走。

3.登用する：錄用成為本國武將。

B.皇后：

可決定是否將皇后納入後宮。什麼？不要？你是柳下廢，不……柳下惠嗎？

C.發現優秀人材：

可在戰勝國發現一名在野武將。

D.決定新國王：

若戰敗而國王死去，須決定新任國王。

E.決定新領主：

由將軍中選一人去替換戰死的領主（若我方為攻方，則總司令官會自動成為新領主）。

突發事件

疫病　砂暴　寒波
颱風　乾旱　豐作　內亂

發生季節：春、冬
可能發生國家：全部
影響：人口↓，住民忠誠度↓

發生季節：春
可能發生國家：15～20
影響：農產力↓，住民忠誠度↓

發生季節：春、冬
可能發生國家：1～4、24、26、27
影響：農產力↓，住民忠誠度↓



發生季節：夏、秋
可能發生國家：5、10～14、21～23
影響：農產力↓、住民忠誠度↓、經濟力↓、城防禦度↓

發生季節：夏
可能發生國家：10～12、14、23
影響：農產力↓、住民忠誠度↓

發生季節：夏、秋
可能發生國家：全部
影響：農產品收入2倍

發生季節：夏、冬
可能發生國家：住民忠誠度低的國家。
影響：若叛亂軍戰勝會成為新的獨立國家。



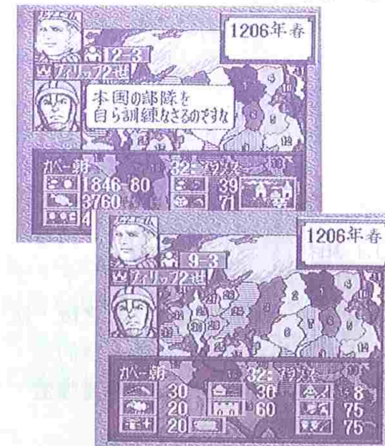
攻略指引

A.蒙古篇

舞台1

①鐵木真（1國）

首先先按SELECT鈕，將訊息速度調至最快，以免等得抓狂。接著訂立新的國家方針，將住民分配改為35、45、15、5，或35、60、0、5（此國特產品為羊毛，還不如生產糧食好賣一點），政策改內政型，投資農產力（經濟力亦可），軍備重點兵士數，外交採對等型。然後再選內政，更改住民分配（方針只是國家政策，而內政才是實際上的情況），之後閣下就可開始享受後宮生涯。只要一方面好好作買賣，一方面好好去後宮鬼混（不對！是辦事！也不對……是調情…都不對……），不久你就「人財兩得」，然後徵幾個300元的部隊（必要時可賣糧食，但至少留個三千，以利日後出征），湊足16個部隊後，分兵一半去打第5國，再立刻打下第8國，然後好好守住。至此為止一定要儘量快，最好在1190年左右達成。由於第8國產寶石，會使你賺錢的速度加快，此外，有三個皇后後，生小孩的機率也會變大。接下來的目標是2、3、4、6、7國，第9國先留著別打（最慢須在1205年完成）。之後就開始勤於內政，將1到5國的軍隊、錢、糧不斷往6、7、8國送去，直到此三國都有20個部隊（此階段不得超過1210年）。由於西方的14國異常強大，此時多半已統一西半部，若當初你就打下第9國，多半會面臨11、12兩國的軍事威脅，而若第9國是他的，相反的他就受到你的6、7、8國（各有20個部隊）威脅（玩到此時，他一個國家部隊沒有20也有



十幾，不騙你），接下來你必須與他展開最後對決，一口氣不斷往前打，直至統一為止（這就是為何要你先前準備60個部隊）。老實說，勝利的秘訣就在「快」，若一開始不拚命去打5和8，等你的第一國撐到可以出兵，對方早就佔了一大片版圖，收入高出你好幾倍，那時可不是1214年可否統一的問題了，而是你會不會被滅的問題。感覺上有點像SEGA CD-ROM版的天下布武一類遊戲，國土越大力量越強（當然，你不能拚命打，守不住也沒用）。記住！秘訣就是「快」和「儘量生孩子」。附帶一提，13國的皇后會給你超級特別的感受，千萬別忘一試！

②賈木卡（6國）

此國初期之軍隊配置很強，只要徵幾個步兵，打敗鐵木真的第一國即可，如此一來可得到諸多強人（出兵前可淘汰一些本國的垃圾，以免居時武將人數過多），然後守住1國，沿5打到8國，之後的攻略方法大致和鐵木真的攻略類似——努力在短期內統一東半部，最後與西邊的達陽汗決戰。但特別注意，不可在一開始即往西發展，保證閣下輕易可見到GAME OVER畫面，切記！切記！

③特歐里路汗

此國可算舞台1第二容易的，初期徵幾個兵，可由4、3一路打到2，之後再開始厚植國力就相當快了。其武將太弱的缺點可藉著攻打1、6國而彌補。唯一嚇人的是，一開始國王就相當老，能否儘快生出可靠的接班人反而是攻略重點（這就得多偏勞皇后了……）建議各位多利用SAVE，否則一年一年過去，依然膝下空虛，是非常嚇人的。撇開此一障礙不談，要統一東半部易如反掌，初學者可試試此國。

④達陽汗（12、14國）

坦白說，這種保證統一的國家要筆者寫攻略實是汚辱。大家可將12國方針訂為內政型，14國則訂為侵攻型（筆者絕無譏諷「一國兩制」或「一國兩府」之意，筆者一向忠黨愛國，每日早晚必定唱國歌兩次，默寫國父遺教三次……），首先即刻出兵13國（由14國出征），之後一口氣由10、11打到9國，再將12國的兵移到9國，之後可以休養個幾年再出征。由於統一西方的速度過快，此時東方必定仍戰亂頻傳，要統一東方易如反掌，筆者建議先打下6、7、8國，然後



以重兵守住，剩下的五國可一直線打下來（只要有20個部隊，中途應不必

再徵兵）。

B、世界篇

世界篇由於沒有時間限制，故不須太過匆忙。但最好能每十年生下一個兒子，以免王位繼承出問題。由於國家衆多，筆者建議採穩紮穩打的策略，出征時須先確定出兵國是否會有被攻下之虞。初期先佔個4到5國，然後專心內政，仔細衡量相場，然後賣掉自己有生產的特產品，買入不生產的，直到國庫有一定的積蓄為止。屬國的兵力最好有十個部隊以上（以10～15個較理想），通常電腦不會因金不足而讓你屬國的部隊不見，但有時會任意幫你調度軍隊（如擅將軍隊移往他國），須注意。除非必要，不要運金到屬國，不論你運多少，電腦都會很快幫你花光（屬國一定要委任電腦統治，這是本遊戲最令人抓狂的地方）。

每打下一個新的地方，一定要記得訂一下方針（否則它很可能很快又去「幫」你打別國），領主和政治顧問最好都設，垃圾也無所謂（萬一他死了，就很有撈到強人的機會）。而要命令屬國出征前別忘送金給它，否則金太少只能出征幾個部隊，保證會戰敗。命令屬國輸送金、糧或部隊時，有時它會拒絕，但多試幾次還是會成功（有時屬國無法輸送部隊是因沒金）。

只要注意上述特點，統一世界篇相當容易。由於世界篇賺錢較快，商人也較多（多了兩種），實際上只能算是光榮迷的幼稚園級教材，倒是蒙古篇，在初期時經常有被滅的可能。

舞台2

①蒙古帝國（1國）

雖說初期即人才濟濟，但由於特產品是毛皮，國力發展非常慢。建議大家一開始不妨先等待個幾年，好好到後宮去（除此之外也無事可作），等毛皮積存了一定量，趁相場高時賣出，或藉買賣賺錢之後，徵幾個部隊再出征。由於成吉汗壽命約剩20年，故繼位人要及早準備好。首先打下5國和12國，雖說戰線因而拉長，但這一來至少有兩個好處：其一是此三國特產品賣價較高；其二是，日後打下4、10、11國時不必再防守。第二階段之目標即為攻下日本、朝鮮等國，此時國家數增至6國，國力馬上大幅增加（特產品收入變多），此後可以12國作為徵兵之處（此國人口最多），然後兵分二路，一軍沿13、14國打到21國，另一軍打下9、6、7、2、8等國，如此平定東半部之後，統一天下即指日可待。值得一提的是，22、23國印度諸王朝初期相當強盛，攻打時部隊務必派20個。

②鎌倉幕府（11國）

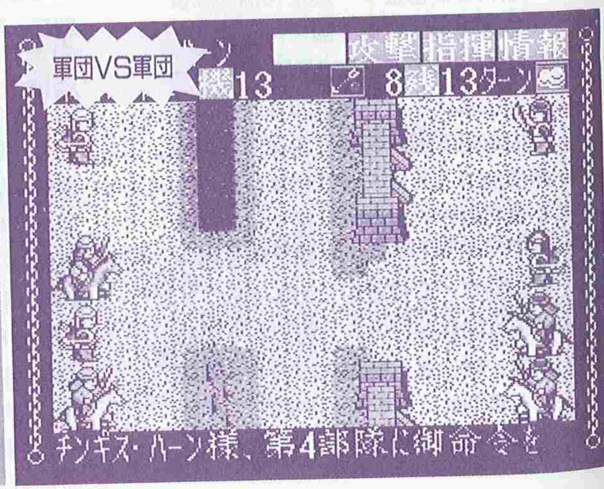
此國初期國力不強，部隊又少（只有7個），加上國王能力只是中上，但此國有一個天大的好處，那就是——皇后漂亮，建議各位一開始即快去後宮，好好利用……不，享受……不對，「照顧」皇后，然後他國進攻時趕快按RESET（啊！貓哥別打我，我開始認真寫……），其實本國最大的好處是特產品——絹，只要好好買賣，軍費決無問題。由於此國每攻下一個新國家，都不免要增加好幾個的鄰接國，故千萬不可行險，每打下一個新國，都須有守住的把握。第一個出兵目標是第10國，此國相當弱小，應不成問題，其次是第12國（建議各位出征前先SAVE一下，以免主機有被你捶爛的危險），至此，蒙古大概已與你接壤，你可以考慮是否與之建交（但遲早要打，為免它變得太強，還是及早解決為妙），只要能打敗蒙古，天下統一之期亦不遠矣！（此國可算高手級，筆者除玩蒙古篇的鐵木真以外，很少有「問候」KOU SHIBUSAWA祖宗十八代的衝動，直到嚐試了此國……給各位一個忠告，不斷地禱告12國別打你，再加上用力地SAVE，大概就有希望生存……）。

③高爾王朝（21、22國）

一開始應即刻打下23國，除去後顧之憂。然後是否打下14、13兩國，各位可自己決定。不論向東或向西發展，路線都相當複雜，但筆者建議向東發展，避免蒙古坐大。如果一開始沒有打下14、13國，國力稍強後應立刻打下。此後由於戰線會逐漸拉長，鄰接國也會越來越多，必須謹慎的出兵，估計統一東半部須耗費很長一段時間（最好每打一下國後，都先徵滿20個部隊再向下一國進軍，且若力量足夠，兵分三、四路，每路20個部隊，是較安全的作法。此國雖玩起來耗時較長，但難度不算太高。



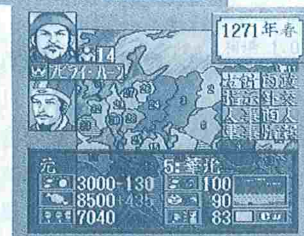




④花剌子模帝國（20國）

初期國力相當不錯，不會有敵人入侵，但地利相當差，四週鄰國極多，因此不等到擁有20個部隊再出征，是相當危險的，積蓄國力須一段長時間，這是無可避免的，之後可考慮先打下15、16、19三國，如此輕易地將領土擴張至32國，31國由於孤懸海外，可輕易打下（本人絕無藉此恐嚇台獨份子之意……），然後再將軍隊撤回32國。之後就毫無章法可循了，反正兵徵滿了就打，打完了趕快再徵，如此重複再重複，忽然之間，有一天你就會發現已破台了（我真的不是在混稿，這一段真的就是這樣玩，不騙你……）。





⑤安鳩王朝（31國）

國王政治力是D，內政的進行上相當辛苦，但國力不錯，且鄰國只有32國，可放心打出去（本人絕無鼓吹台獨之意），攻略的路線可沿32、33打到18國（不要抱怨筆者每次都安排相同的出征路線，閣下若高興先打歐洲那一片大混戰，筆者也絕不干涉，但時間耗太長別怪筆者沒先警告你），之後怎麼辦呢？當然是買賣賺大錢，再踏踏實實地把歐洲一國一國打下來（不要怪筆者每國的攻略都雷同，一來這是迅速致勝的不二法門，二來如果有人拿菜刀威脅你，要是你湊不滿兩萬字攻略，要把「跟他長得很像的妹妹」介紹給你，你也會像筆者這樣寫攻略的。對了，筆者在此決無暗指此人是貓哥之意，請大家不必懷疑）。

⑥卡佩王朝（32國）

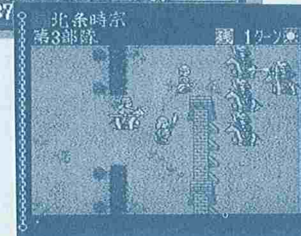
此國國王政治力是A，若再打下31國，靠此二國的特產品——織物，則金的來源絕無問題。大家可以循標準攻略由33國一路出征下去，但還有一個辦法，即打下30國，此國靠轉手買賣即可大賺特賺，比佔了十個國家還好用（但勿忘將國王移到此國）。只要錢多，統一天下根本不是問題，以下簡略。

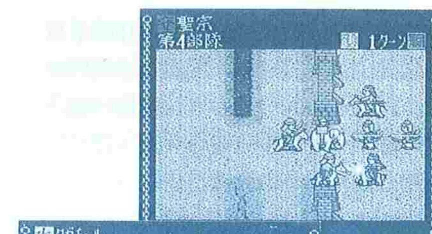
C、舞台3

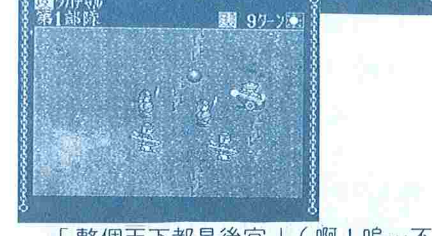
①元帝國（1、4～7、9國）

由於剛開始版圖就相當大，因此首要目標為確保版圖。建議各位在1、7、9三國安排充份的兵力，以不被攻下為原則，然後集結4、5、6國之兵力，一舉延著10、11、12、13打到14國，之後再守住14國，即可開始建設內政（為各國下好方針，買賣貨品……等等），但須注意，國王——忽必烈汗一開始年紀頗大，膝下又無政治力高的兒子，故此時應將建國大綱第一條定為「天下為宮」，意即「整個天下都是後宮」（啊！嗚…不要丟我……），直到國力充沛，遍地兒女……。估計到忽必烈死時你已可達到此一目標。之後就可全力邁向天下統一之道。由於在你建設國家的數十年間，西方諸國多半征戰頻仍，你會發現萬軍中取敵人皇后如探囊取物……









②鎌倉幕府（11國）

由於距蒙古過近，因此地位較為危險。首要目的是與元訂盟約（越長越好），只要同盟一成功，即可努力去攻打他國（最好能打下10、12兩國），然後利用同盟的機會拼命從事交易，把握賤買貴賣的原則，直到有相當能力徵兵（如果與元朝的同盟即將到期，可斟酌國力決定是否續盟），務必要達到與元朝對抗的實力時方可開戰。坦白說，這一戰勝了則統一天下指日可待，敗了…不如多走幾趟後宮，享受享受人生吧。

③伊爾汗國（15、19、20國）

此國之攻略方法有二，第一種是守住原有的三國，厲行內政，在有把握鞏固國土之後，行有餘力再攻打16國，（但須注意，16國相當強盛，無一定的把握切忌輕舉妄動），然後沿路推進到33國。但這種方法費時曠日，只能算是低手級的攻略指南。另一種方法是，一開始即集結重兵攻下

16國，棄守19、20兩國（但15國最好保住），一路打到33國為止，再開始作內政。如此，國力建設較快，也不再像原來地處中央腹背受敵，之後等國力強盛即可由西邊逐步統一。

④瑪姆路克王朝（16、18國）

此國地理位置絕佳，只要守住16國，西方可一路打到33國，爾後的攻略法同伊爾汗國，筆者不再贅述。唯一麻煩的是後宮不易成功，故筆者奉勸諸位一定要拚命地、不斷地去後宮，否則後果堪慮……

⑤兩西西里亞王國（30國）

筆者原先認為此國鄰國過多，不易攻略，但一試之下發現真的是「連大佐那種呆子都玩不死」的超強國。怎麼作呢？首先，周圍鄰國太多怎麼辦呢？沒關係，大不了不打。那麼只有一個國家，國力發展太慢怎麼辦？絕不必擔心，每個月商人來時，不論相場高低你都進場買賣（一定有某個商人的某個特產品買價比另一個商人賣價低，一轉手你就淨賺幾千元），如此反覆沒多久，你就可以擁有滿滿的部隊，特產品，如果這樣你還玩不下去，筆者只能建議你去買「北與南」來玩，或乾脆去苦練什麼「快打龍捲風」、「街尾快打」等動作遊戲，還較有出人頭地的機會。

⑥比山茲帝國（25國）

此國真的就比較難了，一來它周圍強敵環伺，二來又不像30國，商人未必每季都有。不過唯一的生路仍是像30國一樣，靠商人賺錢，而且最好在一有力量幹掉30國時即出兵，然後同樣循30國的攻略進行。必要時本國可棄守。值得注意的是，舞台3武力A的人很難出現，故本國一些指揮B或戰力B的武將最好留下來。之後只要努力向西發展即可。

舞台 4

①蒙古帝國（1國）

詳見舞台2「蒙古帝國」部份。

②鎌倉幕府（11國）

詳見舞台2「鎌倉幕府」部份。

③愛悠布王朝（16、18國）

詳見舞台3「瑪姆路克王朝」部份。

④比山茲帝國「25國」

詳見舞台3「比山茲帝國」部份。

⑤神聖羅馬帝國（29國）

讀過歷史的人想必聽過此國，如果有人堅持他沒念過國中，不知此國歷史，筆者建議不妨去買本有關十字軍東征的書來看看，對玩此遊戲不無助益。此國初期各項情況，包括國王素質、國力強度以及兵士配屬都只是平平，不過，也因此算是較有挑戰性的一國。初期必須撐個幾年積存特產品及徵兵，當有能力時，最好的方法是打下30個（此國固定會有商人來，可使你的國家發展快上幾倍），此後無論向東或向西發展，結果都是一樣的———樣慢，這是玩西方國家所須付出的代價，因國家實在太雜了。不過耗時間倒不須太在意，反正光榮的遊戲有個好處——即使版圖再小，只要建設得好絕對不會滅亡。

⑥安鳩王朝（31國）

詳見舞台2「安鳩王朝」部份。

注意事項

1.每季季初，政治顧問會訊問你是否要自己實行命令，若選NO，則政治顧問會代你決定重大政策，再詢問你是否同意。筆者的建議是，凡事最好還是自己來，雖說政治顧問會代你作一些平常不能作的事，如商業投資等，但老實說，本遊戲是筆者畢生見過最不須作內政的遊戲（另一個是成吉思汗一代），你所要作的只是：不斷地去後宮以及適時地買賣商品，保證你兵強馬壯。

2.關於後宮，筆者的建議是有空不妨常去，不過，沒空也要想法子去，一來，這是本遊戲的賣點（相信沒有人會單純為了統一天下而花一筆錢購買此遊戲，若有的話，筆者建議這些人去玩「北與南」，每三分鐘可破台一次！）；二來，通常你實在無事可幹，內政只要決定方針即可，連個開墾、治水等指令都沒有，若不去後宮，閣下只能看看他國情報，乏味至極；三來，遊戲後半時，你的版圖越來越大，丟些沒有血緣的將軍當領主，未免不安心，此時王族（兒子）或親族（娶了自己女兒的將軍）就顯得格外重要，因用他們當領主無背叛之虞。筆者就有過慘痛的教訓，為了避免那些無血緣的領主反叛，遊戲後半不得不拚命擴張領土以求早日統一，結果許多後來虜獲的皇后連面都沒見過，後宮怨聲載道……。有關各皇后的資料以及哄騙手段，大家可參考附錄，筆者不再多言（筆者本擬開班授徒，但新聞局以妨害善良風俗為由，禁止筆者為此妨害風化之事……）但切記，每季只要一個皇后和你「大功告成」即可，千萬不要「連戰」（筆者發誓，絕無諷諷某弱勢內閣兼財閥部長之意），即使你一季「成全」了三、四個（筆者有一季五個之記錄，嚇壞了吧！），第二年大多仍只生下一個小孩，倒不如每季都來一個（但須換不同人選），如此到第二年「收成」時自然有大連莊的幾會（在此筆者透露一個小道消息：PS大佐連年落空。可見有恆者志不一定成，某些雞是永遠不會下蛋的。至於貓哥當時興沖沖的買了此遊戲，兩三天即束諸高閣，是否也是這個原因，筆者不得而知……）。



3.軍隊方面，筆者認為量勝於質，六個部隊的蒙古騎兵，經常還打不過八個步兵部隊，此外，作戰時實在看不出訓練度與裝備度有任何重要，勸各位不必管這個數值，尤其要加裝備度，要花一大票金子，各位若非身家以億計算的行政院長，還是少加為妙（本人再次發誓，絕非影射某「看不出有何作用」的政府高官，本人對政治的態度一向是不伎不求、候選而不競選……）。但有一點要特別注意，屬國若配置重兵，一定要留大筆銀子，然後指定其內政為蓄財型，否則發不出薪水，軍隊會自動減少的，切記！切記！



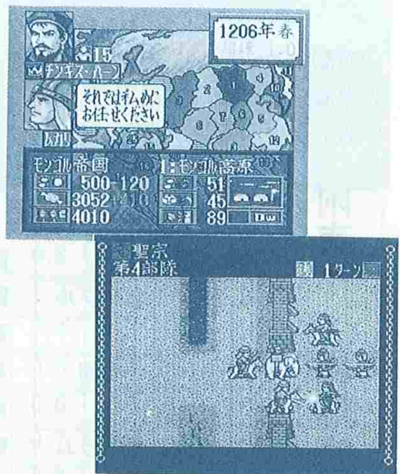
4.行使指令時須耗體力，但體力的消耗與國王之政治力成反比，本文中所謂「必要體力」指的是國王政治力為E時所須耗費之體力，若你的國王政治力沒那麼低，則通常體力消耗會少一些。

5.關於商人，筆者的意見是，相場低於0.8時即可購入特產品，而高於1.5時可賣出，特別是絹、寶石、香料等物，差價較大，利潤也較高。各位可以參考附表所列相場一覽表，決定如何買賣，須注意的是，同樣商品，賣給不同商人價格亦不同，有時一季內靠轉手買賣就可大賺一票。由於買賣是此款遊戲賺錢的不二法門，勸各位仔細研究相場表。

6.武將方面，由於最大上限為八人，所以勸大家嚴格挑選，千萬別像玩三國志一樣，什麼垃圾都撿，到時候有強的武將礙於人數限制不能登用，別怪筆者沒警告你。通常戰力或指揮力有B以上者可用來當武官（最好兩個數字中有一個是A，而若指揮力是A，戰力最好還是在B以上），而文官只要政治力、魅力平均在C以上即可，這種人可用來當屬國領主或政治顧問（領主魅力要高，政治顧問的政治力要高）。武官型的將軍一國只要四、五個（最多五個即可，因部隊上限20，將軍頂多五個就好）而文官型將軍則多多益善，版圖越大，須要越多文官。打下新的國家之後，別忘派文官去替換武官回來，而每打下一國，最好對該國指定一下方針。

7.對於生產人口的比例分配，筆者建議將那些不與敵國接壤的屬國，生產特產品的人口比例調高一些（這種國家不必有軍隊駐守），而開發市鎮的人口越低越好；周圍有敵國的屬國，分配最好平均一些。特產品為羊毛的國家，不妨多生產些畜產品，因糧食有時比羊毛價格還好。

8.通常戰鬥時，筆者均交由電腦去打，因電腦通常判定兵多者勝，自己打不僅浪費時間，還常有戰敗的可能（筆者常有後線部隊被卡住動彈不得的情形，像這種即使戰勝，兵力也大大折損），若閣下堅持自己出征，



筆者有一建言：千萬別讓部隊全滅。即使部隊被打得殘破不堪，戰爭結束後又會回復至200人。像這種程式的BUG，不利用太可惜了！

9.外交方面，儘量和不想打的國家訂盟約，由於部隊有上限（最大20），不太可能同時和數國開戰，訂同盟有利於專心對付想打的國家，通常你派人去訂同盟不大會成功，但你去個幾次，他就會自動派人來要求和你訂同盟。在此遊戲中，外交可是非常重要的，筆者玩三國志，信長之野望系列時，總是不屑與他國同盟，但玩成吉思汗卻發現不好好去外交只會徒增攻略上的困難。尤其舞台1有過關年代的限制，鎖國政策會害你耗去許多時間。

10.剛抓來的皇后多半隨身攜帶

貞節牌坊，勸你不必浪費力氣，不過在冷宮擺幾個年後，嘿嘿！哈哈！嘻嘻！呼呼！呵呵……（對不起，稍稍抽筋了一下……）。

11.國王死後，後繼者必須是兒子或王族的將軍，且後宮原有的皇后都會不見（升格當太后了）！

12.欺騙皇后，啊！不是……哄皇后的不二法門是，在表示皇后心情的色條呈現藍色時，用世辭、印象（選項參考附表）或贈物將之騙……不，哄成橘色，此時再用愛，大概就可使色條加長許多，而如此反覆就可成功。

13.屬國的領主或政治顧問死時，電腦會問你是否自己決定新人選，但筆者建議此時選NO，則電腦會以亂數「湊出」一個人給你，且此人通常不錯（筆者某次因此賺到一個政治力A的傢伙）。

14.若你嫌皇后不夠，可故意讓自己某個國家被打下，然後再將之打回來，就可賺到一個新皇后，反覆如此，你就有機會「率領全世界最強大的後宮」去實現統一天下的野心。但須注意，通常這樣的皇后都是電腦拼湊出來的，你會發現她們頂多是換個名字，而長相與某人一樣，再不然就是換一頂帽子又上。這一類皇后，附錄一概不予記錄（根本記不完！），請原諒。附錄中有些國家沒有記錄皇后資料，那是因為這些國家打下來後所得到的皇后是不確定的（筆者打過某個國家，重打了三次，得到的皇后都不同），有作記錄的表示打下來之後一定會得到那位皇后。

15.閣下某個國家若被攻下，那國的皇后不會消失，不必耽心！

16.通常兒子的資料會遺傳父母，如成吉思汗與ボルテ生下的兒子多半勇武善戰，而國王若與見識高的皇后（附表皇后資料見識欄打○者）生下的孩子多半政治力高，製造優良的下一代不再是夢想。

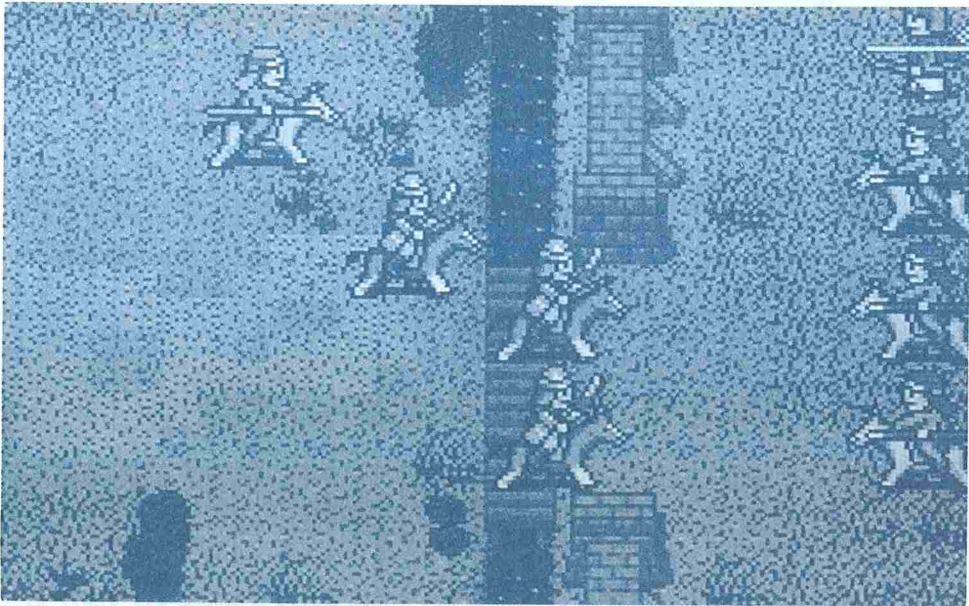
17.國王最好是政治力高一點的人（超碼要C），否則體力的消耗非常驚人。建議你，國王若太敗，不如派他去戰死，換一個政治力較高的。

後記：

本遊戲號稱光榮歷史三部作之一，感覺上卻不及另兩款作品。由於遊戲的賣點賣的是肉，啊！對不起，賣的是後宮，相形之下，內政系統與武將特色等就較不突顯。不過後宮的部份還是相當有看頭（只是沒有音效……），算得上值得一玩。此次攻略得以順利完成，非常感謝小次郎提供的珍貴資料，另外，貓哥與PS大佐毫無怨言地讓筆者作為玩笑對象，筆者銘感五內（喂……說好不拿斧頭的……）。最後，要感謝林碧玉與陳昌業的大力相助，以及李薇慈女士在無數趕稿的夜裡，為我準備的那許多難吃的宵夜。

文：陳振宗

表格：陳昌業







附表1：相場資料

相場	商人	買賣	毛皮	絹	寶石	貴金	醫藥	木工	陶磁	ガラス	織物	香料	食糧	武具
0.5	ウイグル	賣	0.4	1.0	1.0	0.7	0.6	0.7	0.7	0.5	0.8	1.2	0.5	
		買	0.5	1.2	1.2	0.8	0.7	0.8	0.8	0.6	0.9	1.4	0.6	3.3
	中國	賣	0.5	0.6	1.2	0.8	0.5	0.4	0.5	0.7	0.9	0.8	0.5	
		買	0.6	0.7	1.4	0.9	0.6	0.5	0.6	0.9	1.0	0.9	0.6	2.4
	イスラム	賣	0.3	1.3	1.1	0.9	0.4	0.6	0.9	0.3	0.7	0.9	0.5	
		買	0.4	1.6	1.3	1.0	0.5	0.7	1.0	0.4	0.8	1.1	1.6	2.7
	ベネチア	賣	0.4	1.6	1.2	0.7	0.7	0.5	1.1	0.4	0.6	1.5	0.5	
		買	0.4	1.9	1.5	0.9	0.9	0.6	1.3	0.5	0.7	1.8	0.6	3.0
0.6	ウイグル	賣	0.5	1.2	1.2	0.8	0.7	0.8	0.8	0.6	0.9	1.4	0.6	
		買	0.6	1.4	1.5	1.0	0.9	1.0	1.0	0.7	1.1	1.7	0.7	3.9
	中國	賣	0.6	0.7	1.4	0.9	0.6	0.5	0.6	0.9	1.0	0.9	0.6	
		買	0.7	0.9	1.7	1.1	0.7	0.6	0.7	1.0	1.2	1.1	0.7	2.8
	イスラム	賣	0.4	1.6	1.3	1.0	0.5	0.7	1.0	0.4	0.8	1.1	0.6	
		買	0.5	1.9	1.6	1.2	0.6	0.8	1.2	0.5	1.0	1.3	0.7	3.2
	ペネチア	賣	0.4	1.9	1.5	0.9	0.9	0.6	1.3	0.5	0.7	1.8	0.6	
		買	0.5	2.3	1.8	1.0	1.0	0.7	1.5	0.6	0.8	2.1	0.7	3.6
0.7	ウイグル	賣	0.6	1.4	1.4	0.9	0.9	0.9	0.9	0.7	1.1	1.6	0.7	
		買	0.7	1.6	1.7	1.1	1.0	1.1	1.1	0.8	1.3	2.0	0.8	4.6
	中國	賣	0.7	0.9	1.6	1.1	0.7	0.6	0.7	1.0	1.2	1.1	0.7	
		買	0.8	1.0	2.0	1.3	0.9	0.7	0.9	1.2	1.5	1.3	0.8	3.3
	イスラヂ	賣	0.4	1.8	1.6	1.2	0.6	0.8	1.2	0.4	0.9	1.3	0.7	
		買	0.5	2.2	1.9	1.5	0.7	1.0	1.5	0.5	1.1	1.5	0.8	3.7
	ベネチア	賣	0.5	2.3	1.7	1.0	1.0	0.7	1.5	0.6	0.8	2.1	0.7	
		買	0.6	2.7	2.1	1.2	1.2	0.8	1.8	0.7	1.0	2.5	0.8	4.2
0.8	ウイグル	賣	0.7	1.6	1.6	1.1	1.0	1.1	1.1	0.8	1.2	1.9	0.8	
		買	0.8	1.9	2.0	1.3	1.2	1.3	1.3	0.9	1.5	2.3	0.9	5.2
	中國	賣	0.8	1.0	1.9	1.2	0.8	0.7	0.8	1.2	1.4	1.2	0.8	
		買	0.9	1.2	2.3	1.5	1.0	0.8	1.0	1.4	1.7	1.5	0.9	3.8
	イスラム	賣	0.5	2.1	1.8	1.4	0.7	0.9	1.4	0.5	1.1	1.5	0.8	
		買	0.6	2.5	2.2	1.7	0.8	1.1	1.7	0.6	1.3	1.8	0.9	4.3
	ベネチア	賣	0.6	2.6	2.0	1.2	1.2	0.8	1.7	0.7	0.9	2.4	0.8	
		買	0.7	3.1	2.4	1.4	1.4	0.9	2.1	0.8	1.1	2.8	0.9	4.8
0.9	ウイグネ	賣	0.8	1.8	1.8	1.2	1.1	1.2	1.2	0.9	1.4	2.1	0.9	
		買	0.9	2.1	2.2	1.5	1.4	1.5	1.5	1.0	1.7	2.5	1.0	5.9
	中國	賣	0.9	1.1	2.1	1.4	0.9	0.8	0.9	1.3	1.6	1.4	0.9	
		買	1.0	1.4	2.5	1.7	1.1	0.9	1.1	1.6	1.9	1.7	1.0	4.3
	イスラム	賣	0.6	2.4	2.0	1.6	0.8	1.0	1.6	0.6	1.2	1.7	0.9	
		買	0.7	2.9	2.4	1.9	0.9	1.2	1.9	0.7	1.5	2.0	1.0	4.8
	ベネチア	賣	0.7	2.9	2.2	1.3	1.3	0.9	1.9	0.8	1.0	2.7	0.9	
		買	0.8	3.5	2.7	1.6	1.6	1.0	2.3	0.9	1.2	3.2	1.0	5.4
1.0	ウイグル	賣	0.9	2.0	2.1	1.4	1.3	1.4	1.4	1.0	1.6	2.4	1.0	
		買	1.0	2.4	2.5	1.6	1.5	1.6	1.6	1.2	1.9	2.8	1.2	6.6
	中國	賣	1.0	1.3	2.4	1.6	1.1	0.9	1.1	1.5	1.8	1.6	1.0	
		買	1.2	1.5	2.8	1.9	1.3	1.0	1.3	1.8	2.1	1.9	1.2	4.8
	イスラム	賣	0.7	2.7	2.3	1.8	0.9	1.2	1.8	0.7	1.4	1.9	1.0	
		買	0.8	3.2	2.7	2.1	1.0	1.4	2.1	0.8	1.6	2.2	1.2	5.4
	ベネチア	賣	0.8	3.3	2.5	1.5	1.5	1.0	2.2	0.9	1.2	3.0	1.0	
		買	0.9	3.9	3.0	1.8	1.8	1.2	2.6	1.0	1.4	3.6	1.2	6.0
1.1	ウイグル	賣	0.9	2.2	2.3	1.5	1.4	1.5	1.5	1.1	1.7	2.6	1.1	
		買	1.1	2.6	2.7	1.8	1.7	1.8	1.8	1.3	2.1	3.1	1.3	7.2

相場	商人	買賣	毛皮	絹	寶石	貴金	醫藥	木工	陶磁	ガラス	織物	香料	食糧	武具
	中國	賣	1.1	1.4	2.6	1.7	1.2	0.9	1.2	1.6	1.9	1.7	1.1	
		買	1.3	1.7	3.1	2.1	1.4	1.1	1.4	1.9	2.3	2.1	1.3	5.2
	イスラム	賣	0.7	2.9	2.5	1.9	0.9	1.3	1.9	0.7	1.5	2.0	1.1	
		買	0.9	3.5	3.0	2.3	1.1	1.5	2.3	0.9	1.8	2.5	1.3	5.9
	ベネチア	賣	0.8	3.6	2.7	1.6	1.6	1.1	2.4	0.9	1.3	3.3	1.1	
		買	1.0	4.3	3.3	1.9	1.9	1.3	2.9	1.1	1.5	3.9	1.3	6.6
1.2	ウイグル	賣	1.0	2.4	2.5	1.6	1.5	1.6	1.6	1.2	1.9	2.8	1.2	
		買	1.2	2.8	3.0	2.0	1.8	2.0	2.0	1.4	2.3	3.4	1.4	7.9
	中國	賣	1.2	1.5	2.8	1.9	1.3	1.0	1.3	1.8	2.1	1.9	1.2	
		買	1.4	1.8	3.4	2.3	1.5	1.2	1.5	2.1	2.5	2.3	1.4	5.7
	イスラム	賣	0.8	3.2	2.7	2.1	1.0	1.4	2.1	0.8	1.6	2.2	1.2	
		買	1.0	3.8	3.3	2.5	1.2	1.7	2.5	1.0	2.0	2.7	1.4	6.4
	ベネチア	賣	0.9	3.9	3.0	1.8	1.8	1.2	2.6	1.0	1.4	3.6	1.2	
		買	1.1	4.7	3.6	2.1	2.1	1.4	3.1	1.2	1.7	4.3	1.4	7.2
1.3	ウイグル	賣	1.1	2.6	2.7	1.8	1.6	1.8	1.8	1.3	2.0	3.1	1.3	
		買	1.4	3.1	3.2	2.1	2.0	2.1	2.1	1.5	2.4	3.7	1.5	8.5
	中國	賣	1.3	1.6	3.1	2.0	1.4	1.1	1.4	1.9	2.3	2.0	1.3	
		買	1.5	2.0	3.7	2.4	1.7	1.4	1.7	2.3	2.8	2.4	1.5	6.2
	イスラム	賣	0.9	3.5	2.9	2.3	1.1	1.5	2.3	0.9	1.8	2.4	1.3	
		買	1.0	4.2	3.5	2.8	1.4	1.8	2.8	1.0	2.1	2.9	1.5	7.0
	ベネチア	賣	1.0	4.2	3.2	1.9	1.9	1.3	2.8	1.1	1.5	3.9	1.3	
		買	1.2	5.1	3.9	2.3	2.3	1.5	3.4	1.4	1.8	4.6	1.5	7.8
1.4	ウイグル	賣	1.2	2.8	2.9	1.9	1.8	1.9	1.9	1.4	2.2	3.3	1.4	
		買	1.5	3.3	3.5	2.3	2.1	2.3	2.3	1.6	2.6	4.0	1.6	9.2
	中國	賣	1.4	1.8	3.3	2.2	1.5	1.2	1.5	2.1	2.5	2.2	1.4	
		買	1.6	2.1	4.0	2.6	1.8	1.5	1.8	2.5	3.0	2.6	1.6	6.7
	イスラム	賣	0.9	3.7	3.2	2.5	1.2	1.6	2.5	0.9	1.9	2.6	1.4	
		買	1.1	4.5	3.8	3.0	1.5	2.0	3.0	1.1	2.3	3.1	1.6	7.5
	ベネチア	賣	1.1	4.6	3.5	2.1	2.1	1.4	3.0	1.2	1.6	4.2	1.4	
		買	1.3	5.5	4.2	2.5	2.5	1.6	3.6	1.5	2.0	5.0	1.6	8.4
1.5	ウイグル	賣	1.3	3.0	3.1	2.1	1.9	2.1	2.1	1.5	2.4	3.6	1.5	
		買	1.6	3.6	3.7	2.5	2.3	2.5	2.5	1.8	2.8	4.3	1.8	9.9
	中國	賣	1.5	1.9	3.6	2.4	1.6	1.3	1.6	2.2	2.7	2.4	1.5	
		買	1.8	2.3	4.3	2.8	1.9	1.6	1.9	2.7	3.2	2.8	1.8	7.2
	イスラム	賣	1.0	4.0	3.4	2.7	1.3	1.8	2.7	1.0	2.1	2.8	1.5	
		買	1.2	4.8	4.1	3.2	1.6	2.1	3.2	1.2	2.5	3.4	1.8	8.1
	ベネチア	賣	1.2	4.9	3.7	2.2	2.2	1.5	3.3	1.3	1.8	4.5	1.5	
		買	1.4	5.9	4.5	2.7	2.7	1.8	3.9	1.6	2.1	5.4	1.8	9.0
1.6	ウイグル	賣	1.4	3.2	3.3	2.2	2.0	2.2	2.2	1.6	2.5	3.8	1.6	
		買	1.7	3.8	4.0	2.6	2.4	2.6	2.6	1.9	3.0	4.6	1.9	10.5
	中國	賣	1.6	2.0	3.8	2.5	1.7	1.4	1.7	2.4	2.8	2.5	1.6	
		買	1.9	2.4	4.6	3.0	2.1	1.7	2.1	2.8	3.4	3.0	1.9	7.6
	イスラム	賣	1.1	4.3	3.6	2.8	1.4	1.9	2.8	1.1	2.2	3.0	1.6	
		買	1.3	5.1	4.4	3.4	1.7	2.3	3.4	1.3	2.6	3.6	1.9	8.6
	ベネチア	賣	1.2	5.2	4.0	2.4	2.4	1.6	3.5	1.4	1.9	4.8	1.6	
		買	1.5	6.3	4.8	2.8	2.8	1.9	4.2	1.7	2.3	5.7	1.9	9.6
1.7	ウイグル	賣	1.5	3.4	3.5	2.3	2.2	2.3	2.3	1.7	2.7	4.0	1.7	
		買	1.8	4.0	4.2	2.8	2.6	2.8	2.8	2.0	3.2	4.8	2.0	11.2
	中國	賣	1.7	2.2	4.0	2.7	1.8	1.5	1.8	2.5	3.0	2.7	1.7	
		買	2.0	2.6	4.8	3.2	2.2	1.8	2.2	3.0	3.6	3.2	2.0	8.1
	イスラム	賣	1.1	4.5	3.9	3.0	1.5	2.0	3.0	1.1	2.3	3.2	1.7	
		買	1.4	5.5	4.6	3.6	1.8	2.4	3.6	1.4	2.8	3.8	2.0	9.1
	ベネチア	賣	1.3	5.6	4.2	2.5	2.5	1.7	3.7	1.5	2.0	5.1	1.7	
		買	1.6	6.7	5.1	3.0	3.0	2.0	4.4	1.8	2.4	6.1	2.0	10.2
1.8	ウイグル	賣	1.6	3.6	3.7	2.5	2.3	2.5	2.5	1.8	2.8	4.3	1.8	
		買	1.9	4.3	4.5	3.0	2.8	3.0	3.0	2.1	3.4	5.1	2.1	11.8
	中國	賣	1.8	2.3	4.3	2.8	1.9	1.6	1.9	2.7	3.2	2.8	1.8	
		買	2.1	2.8	5.1	3.4	2.3	1.9	2.3	3.2	3.8	3.4	2.1	8.6
	イスラム	賣	1.2	4.8	4.1	3.2	1.6	2.1	3.2	1.2	2.5	3.4	1.8	
		買	1.5	5.8	4.9	3.8	1.9	2.5	3.8	1.5	3.0	4.1	2.1	9.7
	ベネチア	賣	1.4	5.9	4.5	2.7	2.7	1.8	3.9	1.6	2.1	5.4	1.8	
		買	1.7	7.1	5.4	3.2	3.2	2.1	4.7	1.9	2.5	6.4	2.1	10.8
1.9	ウイグル	賣	1.7	3.8	3.9	2.6	2.4	2.6	2.6	1.9	3.0	4.5	1.9	
		買	2.0	4.5	4.7	3.1	2.9	3.1	3.1	2.2	3.6	5.4	2.2	12.5
	中國	賣	1.9	2.4	4.5	3.0	2.0	1.7	2.0	2.8	3.4	3.0	1.9	
		買	2.2	2.9	5.4	3.6	2.5	2.0	2.5	3.4	4.1	3.6	2.2	9.1
	イスラム	賣	1.3	5.1	4.3	3.4	1.7	2.2	3.4	1.3	2.6	3.6	1.9	
		買	1.5	6.1	5.2	4.1	2.0	2.7	4.1	1.5	3.1	4.3	2.2	10.2
	ベネチア	賣	1.5	6.2	4.7	2.8	2.8	1.9	4.1	1.7	2.2	5.7	1.9	
		買	1.8	7.5	5.7	3.4	3.4	2.2	5.0	2.0	2.7	6.8	2.2	11.4
2.0	ウイグル	賣	1.8	4.0	4.2	2.8	2.6	2.8	2.8	2.0	3.2	4.8	2.0	
		買	2.1	4.8	5.0	3.3	3.1	3.3	3.3	2.4	3.8	5.7	2.4	13.2
	中國	賣	2.0	2.6	4.8	3.2	2.2	1.8	2.2	3.0	3.6	3.2	2.0	
		買	2.4	3.1	5.7	3.8	2.6	2.1	2.6	3.6	4.3	3.8	2.4	9.6
	イスラム	賣	1.4	5.4	4.6	3.6	1.8	2.4	3.6	1.4	2.8	3.8	2.0	
		買	1.6	6.4	5.5	4.3	2.1	2.8	4.3	1.6	3.3	4.5	2.4	10.8
	ベネチア	賣	1.6	6.6	5.0	3.0	3.0	2.0	4.4	1.8	2.4	6.0	2.0	
		買	1.9	7.9	6.0	3.6	3.6	2.4	5.2	2.1	2.8	7.2	2.4	12.0

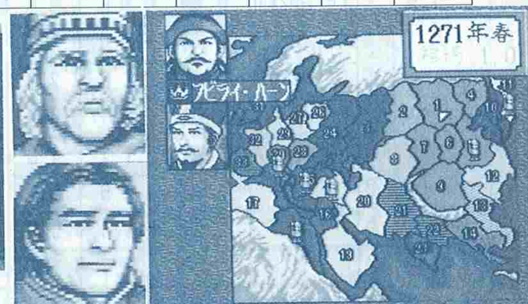


相場	商人	買/賣	毛皮	絹	寶石	貴金	醫藥	木工	陶磁	ガラス	織物	香料	食糧	武具
2.1	ウイグル	賣	1.8	4.2	4.4	2.9	2.7	2.9	2.9	2.1	3.3	5.0	2.1	
		買	2.2	5.0	5.2	3.5	3.2	3.5	3.5	2.5	4.0	6.0	2.5	13.8
	中國	賣	2.1	2.7	5.0	3.3	2.3	1.8	2.3	3.1	3.7	3.3	2.1	
		買	2.5	3.2	6.0	4.0	2.7	2.2	2.7	3.7	4.5	4.0	2.5	10.0
	イスラム	賣	1.4	5.6	4.8	3.7	1.8	2.5	3.7	1.4	2.9	3.9	2.1	
		買	1.7	6.8	5.7	4.5	2.2	3.0	4.5	1.7	3.5	4.7	2.5	11.3
	ベネチア	賣	1.6	6.9	5.2	3.1	3.1	2.1	4.6	1.8	2.5	6.3	2.1	
		買	2.0	8.3	6.3	3.7	3.7	2.5	5.5	2.2	3.0	7.5	2.5	12.6
2.2	ウイグル	賣	1.9	4.4	4.6	3.0	2.8	3.0	3.0	2.2	3.5	5.2	2.2	
		買	2.3	5.2	5.5	3.6	3.4	3.6	3.6	2.6	4.2	6.3	2.6	14.5
	中國	賣	2.2	2.8	5.2	3.5	2.4	1.9	2.4	3.3	3.9	3.5	2.2	
		買	2.6	3.4	6.3	4.2	2.9	2.3	2.6	3.9	4.7	4.2	2.6	10.5
	イスラム	賣	1.5	5.9	5.0	3.9	1.9	2.6	3.9	1.5	3.0	4.1	2.2	
		買	1.8	7.1	6.0	4.7	2.3	3.1	4.7	1.8	3.6	5.0	2.6	11.8
	ベネチア	賣	1.7	7.2	5.5	3.3	3.3	2.2	4.8	1.9	2.6	6.6	2.2	
		買	2.1	8.7	6.6	3.9	3.9	2.6	5.8	2.3	3.1	7.9	2.6	13.2
2.3	ウイグル	賣	2.0	4.6	4.8	3.2	2.9	3.2	3.2	2.3	3.6	5.5	2.3	
		買	2.4	5.5	5.7	3.8	3.5	3.8	3.8	2.7	4.4	6.6	2.7	15.1
	中國	賣	2.3	2.9	5.5	3.6	2.5	2.0	2.5	3.4	4.1	3.6	2.3	
		買	2.7	3.5	6.6	4.4	3.0	2.4	3.0	4.1	4.9	4.4	2.7	11.0
	イスラム	賣	1.6	6.2	5.2	4.1	2.0	2.7	4.1	1.6	3.2	4.3	2.3	
		買	1.9	7.4	6.3	4.9	2.4	3.3	4.9	1.9	3.8	5.2	2.7	12.4
	ベネチア	賣	1.8	7.5	5.7	3.4	3.4	2.3	5.0	2.0	2.7	6.9	2.3	
		買	2.2	9.1	6.9	4.1	4.1	2.7	6.0	2.4	3.3	8.2	2.7	13.8
2.4	ウイグル	賣	2.1	4.8	5.0	3.3	3.1	3.3	3.3	2.4	3.8	5.7	2.4	
		買	2.5	5.7	6.0	4.0	3.7	4.0	4.0	2.8	4.6	6.9	2.8	15.8
	中國	賣	2.4	3.1	5.7	3.8	2.6	2.1	2.6	3.6	4.3	3.8	2.4	
		買	2.8	3.7	6.9	4.6	3.1	2.5	3.1	4.3	5.1	4.6	2.8	11.5
	イスラム	賣	1.6	6.4	5.5	4.3	2.1	2.8	4.3	1.6	3.3	4.5	2.4	
		買	2.0	7.7	6.6	5.1	2.5	3.4	5.1	2.0	4.0	5.4	2.8	12.9
	ベネチア	賣	1.9	7.9	6.0	3.6	3.6	2.4	5.2	2.1	2.8	7.2	2.4	
		買	2.3	9.5	7.2	4.3	4.3	2.8	6.3	2.5	3.4	8.6	2.8	14.4
2.5	ウイグル	賣	2.2	5.0	5.2	3.5	3.2	3.5	3.5	2.5	4.0	6.0	2.5	
		買	2.7	6.0	6.3	4.2	3.9	4.2	4.2	3.0	4.8	7.2	3.0	16.5
	中國	賣	2.5	3.2	6.0	4.0	2.7	2.2	2.7	3.7	4.5	4.0	2.5	
		買	3.0	3.9	7.2	4.8	3.3	2.7	3.3	4.5	5.4	4.8	3.0	12.0
	イスラム	賣	1.7	6.7	5.7	4.5	2.2	3.0	4.5	1.7	3.5	4.7	2.5	
		買	2.1	8.1	6.9	5.4	2.7	3.6	5.4	2.1	4.2	5.7	3.0	13.5
	ベネチア	賣	2.0	8.2	6.2	3.7	3.7	2.5	5.5	2.2	3.0	7.5	2.5	
		買	2.4	9.9	7.5	4.5	4.5	3.0	6.6	2.7	3.6	9.0	3.0	15.0
2.6	ウイグル	賣	2.3	5.2	5.4	3.6	3.3	3.6	3.6	2.6	4.1	6.2	2.6	
		買	2.8	6.2	6.5	4.3	4.0	4.3	4.3	3.1	4.9	7.4	3.1	17.1
	中國	賣	2.6	3.3	6.2	4.1	2.8	2.3	2.8	3.9	4.6	4.1	2.6	
		買	3.1	4.0	7.4	4.9	3.4	2.8	3.4	4.6	5.6	4.9	3.1	12.4
	イスラム	賣	1.8	7.0	5.9	4.6	2.3	3.1	4.6	1.8	3.6	4.9	2.6	
		買	2.1	8.4	7.1	5.6	2.8	3.7	5.6	2.1	4.3	5.9	3.1	14.0
	ベネチア	賣	2.0	8.5	6.5	3.9	3.9	2.6	5.7	2.3	3.1	7.8	2.6	
		買	2.4	10.2	7.8	4.6	4.6	3.1	6.8	2.8	3.7	9.3	3.1	15.6

短弓兵 ↔C ←E 戰意60 B 機動 6→D

重步兵 ↔B ←D 戰意60 * 機動 6→C

長槍兵 ↔B ←B 戰意60 * 機動 5→D



附表2：初期國家資料

註：氣候型態
- A—熱帶
- B—乾燥
- Cfa—溫暖濕潤
- Cfb—西岸海洋性
- Cw—溫帶夏雨
- Cs—地中海性
- Df—冷帶多雨
- Dw—冷帶夏雨





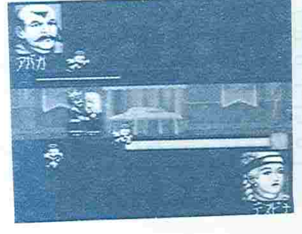


舞台1

國	地域名稱	文化	氣候	金	食糧	人口	城防	經濟	農業	民忠	裝備	訓練	特產品	災害	可徵兵部隊	初期部隊
1	オノン河流域	蒙古	Dw	369	1320	2900	5	10	12	99	30	91	毛皮	寒波	輕步、短弓、狩獵、蒙古	輕步①、短弓①、狩獵①、蒙古③
2	ケルレン河流域	蒙古	Dw	193	1335	2150	10	15	7	45	57	59	毛皮	寒波	輕步、短弓、狩獵、蒙古	輕步③、短弓②、狩獵①、蒙古②
3	興安嶺西麓	蒙古	Dw	315	1509	2020	10	19	7	58	74	65	毛皮	寒波	輕步、短弓、狩獵、蒙古	輕步①、短弓①、狩獵②、蒙古②
4	内モンゴル高原	蒙古	Dw	686	1154	1990	11	18	8	51	76	33	毛皮	無	輕步、短弓、狩獵、蒙古	輕步③、短弓②、狩獵②、蒙古①
5	ヤブロノイ山脈	蒙古	Dw	103	1051	1730	4	10	13	36	31	44	木工品	寒波	輕步、短弓、狩獵、蒙古	輕步②、短弓①、狩獵②、蒙古②
6	ゴルゴナク河原	蒙古	Dw	543	1967	3050	17	26	21	88	77	90	毛皮	寒波	輕步、短弓、狩獵、蒙古	輕步①、短弓③、狩獵①、蒙古③
7	トーラ河流域	蒙古	Dw	700	1882	3280	17	23	47	57	75	65	毛皮	寒波	輕步、短弓、狩獵、蒙古	輕步②、短弓②、狩獵③、蒙古③
8	バイカル湖東岸	蒙古	Dw	180	1184	2260	11	20	8	44	43	68	貴金屬	寒波	輕步、短弓、狩獵、蒙古	輕步②、短弓①、狩獵②、蒙古②
9	セレンゲ河流域	蒙古	Dw	237	1066	1900	9	15	7	48	48	71	毛皮	寒波	輕步、短弓、狩獵、蒙古	短弓②、狩獵②、蒙古②
10	シベリア南部	蒙古	Dw	113	999	2010	7	10	17	40	37	55	寶石	寒波	輕步、短弓、狩獵、蒙古	輕步②、短弓③、狩獵③
11	バイカル湖西岸	蒙古	Dw	237	1324	2220	8	17	8	51	54	58	毛皮	寒波	輕步、短弓、狩獵、蒙古	輕步①、短弓③、狩獵③
12	ハンガイ山麓	蒙古	Dw	444	2078	3250	25	34	30	53	72	68	木工品	寒波	輕步、短弓、狩獵、蒙古	輕步③、短弓①、狩獵③
13	エニセイ河上流	蒙古	Dw	155	1574	3590	10	16	9	47	63	54	毛皮	寒波	輕步、短弓、狩獵、蒙古	短弓③、狩獵④
14	アルタイ山麓	蒙古	Dw	888	2867	4050	27	40	46	45	81	59	毛皮	寒波	輕步、短弓、狩獵、蒙古	輕步③、短弓③、狩獵③、蒙古①

舞台2、4

國	地域名稱	文化	氣候	金	食糧	人口	城防	經濟	農業	民忠	裝備	訓練	特產品	災害	可徵兵部隊	初期部隊
1	モンゴル高原	蒙古	Ｄｗ	500	3052	4010	37	51	45	89	90	100	毛皮	寒波	輕步、短弓、狩獵、蒙古	輕步①、短弓③、狩獵②、蒙古⑥
2	ジュンガリア	内亞細亞	Ｄｗ	354	899	1880	8	12	18	55	53	66	毛皮	寒波	輕步、短弓、狩獵、蒙古	輕步②、短弓①、狩獵②
3	キプチャク	内亞細亞	Ｄｆ	767	1008	2030	23	19	21	61	61	72	毛皮	寒波	輕步、短弓、狩獵、槍騎	短弓③、狩獵③
4	遼東	中國	Ｄｗ	1132	1963	2540	45	35	31	53	84	41	絹	寒波	重步、火砲、長弓、投石、槍騎	重步③、槍騎③
5	華北	中國	Ｃｗ	2158	7786	6340	81	96	93	49	98	32	絹	颱風	重步、火砲、長弓、投石、槍騎	重步③、長弓③、投石①、槍騎②
6	甘肅	中國	Ｂ	1122	2225	3040	60	64	32	68	89	64	陶磁器	無	重步、火砲、長弓、投石、槍騎	重步②、槍騎④
7	高昌	内亞細亞	Ｂ	570	2003	2100	20	50	25	61	65	77	毛皮	無	輕步、短弓、狩獵、槍騎	短弓②、狩獵④
8	トルキスタン	内亞細亞	Ｂ	1576	1446	2680	21	59	27	67	72	55	寶石	無	輕步、短弓、狩獵、槍騎	輕步②、短弓②、狩獵③
9	チベット	内亞細亞	Ｄｗ	1705	2162	2990	20	32	47	69	51	53	木工品	寒波	輕步、短弓、狩獵、槍騎	輕步⑤、短弓③
10	朝鮮半島	中國	Ｃｆａ	1105	4100	3080	70	57	65	68	71	79	醫藥品	颱風、乾旱	重步、火砲、長弓、投石、槍騎	重步③、長弓②、槍騎②
11	日本	日本	Ｃｆａ	950	2234	3520	49	39	60	51	75	74	絹	颱風、乾旱	武士	武士⑦
12	華南	中國	Ｃｆａ	2077	6780	7250	95	99	90	72	100	60	陶磁器	颱風、乾旱	重步、火砲、長弓、投石、槍騎	重步③、火砲①、長弓④、投石①、槍騎②
13	安南	中國	Ｃｗ	860	1669	3020	70	64	68	63	51	82	寶石	颱風	重步、火砲、長弓、投石、槍騎	重步④、長弓③
14	ビルマ	印度	Ａ	788	2006	2490	43	35	61	72	50	71	香料	颱風、乾旱	輕步、短弓、象兵、狩獵	輕步②、短弓②、象兵①、狩獵②
15	小アジア	伊斯蘭	Ｄｆ	1210	2007	3400	68	55	27	60	70	55	織物	砂暴、寒波	輕步、短弓、投石、輕弓、突擊	短弓④、輕弓①、突擊①
16	シリア	伊斯蘭	Ｃｓ	1276	2116	3480	71	67	30	49	80	81	玻璃	砂暴	輕步、短弓、投石、輕弓、突擊	短弓③、輕弓③、突擊②
17	マグリブ	伊斯蘭	Ｃｓ	875	1995	2970	67	53	39	62	75	74	寶石	砂暴	輕步、短弓、投石、輕弓、突擊	輕步①、短弓②、輕弓②、突擊②
18	エジプト	伊斯蘭	Ｂ	1800	2208	3360	70	67	40	62	80	79	織物	砂暴	輕步、短弓、投石、輕弓、突擊	輕步①、短弓②、輕弓③、突擊③
19	アラビア	伊斯蘭	Ｂ	1630	1843	3400	69	85	50	71	80	53	玻璃	砂暴	輕步、短弓、投石、輕弓、突擊	輕步②、短弓③、輕弓①、突擊①
20	ペルシア	伊斯蘭	Ｂ	1220	2970	3820	57	70	48	50	67	54	織物	砂暴	輕步、短弓、投石、輕弓、突擊	輕步②、短弓②、輕弓③、突擊②
21	パンジャブ	印度	Ｃｗ	1490	2050	3100	51	57	48	73	67	64	香料	颱風	輕步、短弓、象兵、狩獵	輕步③、短弓③、輕弓②
22	ヒンドスタン	印度	Ｃｗ	1140	2176	3050	47	38	55	59	61	68	香料	颱風	輕步、短弓、象兵、狩獵	輕步②、短弓③、輕弓②、突擊①
23	南インド	印度	Ａ	998	2068	2980	45	38	60	52	54	69	醫藥品	颱風、乾旱	輕步、短弓、象兵、狩獵	輕步②、象兵④
24	ルーシ	東歐	Ｄｆ	870	2007	3010	53	51	50	66	71	57	毛皮	寒波	重步、長槍、長弓、弩弓、投石、騎士	輕步①、長弓③、弩弓①、騎士②
25	バルカン	東歐	Ｃｆｂ	2015	3008	3670	71	78	71	50	80	76	貴金屬	乾旱	重步、長槍、長弓、弩弓、投石、騎士	長槍②、弩弓②、投石①、騎士③
26	バルト海東岸	東歐	Ｄｆ	370	1299	2010	41	25	17	65	61	53	木工品	寒波	重步、長槍、長弓、弩弓、投石、騎士	短弓①、狩獵⑤
27	ポーランド	東歐	Ｄｆ	1411	2078	2970	55	44	54	61	71	67	木工品	寒波	重步、長槍、長弓、弩弓、投石、騎士	重步②、長弓①、弩弓①、騎士③
28	ハンガリー	東歐	Ｃｆｂ	1606	2267	2740	51	49	56	57	66	64	貴金屬	乾旱	重步、長槍、長弓、弩弓、投石、騎士	重步①、長槍①、長弓②、騎士③
29	ドイツ	西歐	Ｃｆｂ	1834	3612	3530	50	41	66	43	72	70	貴金屬	乾旱	長槍、長弓、弩弓、騎士	長槍③、弩弓③、騎士③
30	イタリア	西歐	Ｃｓ	3010	3050	3770	73	81	67	79	89	58	玻璃	無	長槍、長弓、弩弓、騎士	長槍②、長弓②、弩弓②、騎士③
31	イギリス	西歐	Ｃｆｂ	1050	2057	3670	56	37	39	38	76	68	織物	乾旱	長槍、長弓、弩弓、騎士	長弓③、弩弓②、騎士④
32	フランス	西歐	Ｃｆｂ	1846	3760	4070	60	39	71	70	75	63	織物	乾旱	長槍、長弓、弩弓、騎士	長槍②、長弓①、弩弓①、騎士④
33	イベリア	西歐	Ｃｓ	1111	1999	3240	51	32	40	60	68	79	貴金屬	無	長槍、長弓、弩弓、騎士	長槍②、長弓①、弩弓②、騎士③

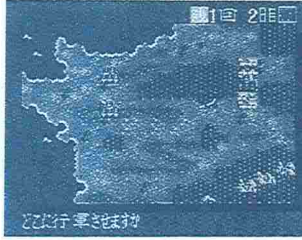


















舞台3

國	地域名稱	文化	氣候	金	食糧	人口	城防	經濟	農業	民忠	裝備	訓練	特產品	災害	可徵兵部隊	初期部隊
1	モンゴル高原	蒙古	Ｄｗ	1060	3091	4340	47	62	53	80	71	89	毛皮	寒波	輕步、短弓、狩獵、蒙古	蒙古⑧
2	ジュンガリア	内亞細亞	Ｄｗ	1580	4064	5540	60	50	33	77	80	72	毛皮	寒波	輕步、短弓、狩獵、蒙古	輕步②、狩獵③、蒙古⑥
3	キプチャク	内亞細亞	Ｄｆ	1602	2089	3570	40	55	35	66	78	81	毛皮	寒波	輕步、短弓、狩獵、槍騎	短弓①、狩獵③、蒙古④
4	遼東	中國	Ｄｗ	2007	2508	3120	51	40	40	67	80	66	絹	寒波	重步、火砲、長弓、投石、槍騎	重步②、火砲①、槍騎②、蒙古④
5	華北	中國	Ｃｗ	3000	8500	7040	99	100	90	83	90	88	絹	颱風	重步、火砲、長弓、投石、槍騎	重步短弓、火砲②、弩弓②、火砲②、槍騎②、蒙古③
6	甘肅	中國	Ｂ	1573	2568	3305	65	81	42	78	78	77	陶磁器	無	重步、火砲、長弓、投石、槍騎	重步②、槍騎④、蒙古③
7	高昌	内亞細亞	Ｂ	1216	3446	3400	57	67	39	78	70	80	毛皮	無	輕步、短弓、狩獵、槍騎	短弓②、狩獵④、蒙古④
8	トルキスタン	内亞細亞	Ｂ	2007	3087	5010	67	77	50	72	88	75	寶石	無	輕步、短弓、狩獵、槍騎	輕步①、短弓③、狩獵③、蒙古⑤
9	チベット	内亞細亞	Ｄｗ	1800	3010	3400	24	40	51	70	53	51	木工品	寒波	輕步、短弓、狩獵、槍騎	輕步⑤、短弓③、蒙古①
10	朝鮮半島	中國	Ｃｆａ	1201	4211	3120	60	67	70	44	67	81	醫藥品	颱風、乾旱	重步、火砲、長弓、投石、槍騎	重步④、長弓③、槍騎③
11	日本	日本	Ｃｆａ	1160	2345	3780	59	45	69	64	80	81	絹	颱風、乾旱	武士	武士⑨
12	華南	中國	Ｃｆａ	1580	6890	7510	100	120	105	44	100	50	陶磁器	颱風、乾旱	重步、火砲、長弓、投石、槍騎	重步④、火砲②、長弓②、火砲②、槍騎③
13	安南	中國	Ｃｗ	1001	1891	3120	72	71	69	77	50	96	寶石	颱風	重步、火砲、長弓、投石、槍騎	重步⑤、長弓③、槍騎②
14	ビルマ	印度	Ａ	789	2040	2660	45	37	64	72	53	78	香料	颱風、乾旱	輕步、短弓、象兵、狩獵	輕步④、短弓③、象兵①、狩獵③
15	小アジア	伊斯蘭	Ｄｆ	1450	2200	3560	61	68	30	51	78	77	織物	砂暴、寒波	輕步、短弓、投石、輕弓、突擊	短弓③、蒙古③、輕弓①、突擊①
16	シリア	伊斯蘭	Ｃｓ	2008	3012	3640	81	71	45	77	89	91	玻璃	砂暴	輕步、短弓、投石、輕弓、突擊	短弓④、輕弓④、突擊③
17	マグリブ	伊斯蘭	Ｃｓ	1000	1980	3010	71	61	43	58	70	70	寶石	砂暴	輕步、短弓、投石、輕弓、突擊	輕步②、短弓②、輕弓②、突擊③
18	エジプト	伊斯蘭	Ｂ	2023	3010	4100	78	74	41	80	81	82	織物	砂暴	輕步、短弓、投石、輕弓、突擊	輕步①、短弓③、輕弓④、突擊④
19	アラビア	伊斯蘭	Ｂ	1570	1912	3540	67	79	52	64	81	63	玻璃	砂暴	輕步、短弓、投石、輕弓、突擊	輕步②、短弓②、蒙古②、輕弓②、突擊①
20	ペルシア	伊斯蘭	Ｂ	1310	3309	4000	61	78	51	61	70	65	織物	砂暴	輕步、短弓、投石、輕弓、突擊	短弓③、蒙古③、輕弓③
21	パンジャブ	印度	Ｃｗ	1320	2120	3230	59	61	52	49	67	65	香料	颱風	輕步、短弓、象兵、狩獵	輕步①、短弓④、輕弓③、突擊①
22	ヒンドスタン	印度	Ｃｗ	1235	2239	3150	57	42	61	51	67	71	香料	颱風	輕步、短弓、象兵、狩獵	輕步①、短弓③、輕弓③、突擊②
23	南インド	印度	Ａ	1256	3098	3450	57	41	64	63	61	73	醫藥品	颱風、乾旱	輕步、短弓、象兵、狩獵	象兵⑧
24	ルーシ	東歐	Ｄｆ	1087	2235	3450	61	71	53	70	78	65	毛皮	寒波	重步、長槍、長弓、弩弓、投石、騎士	長弓④、弩弓②、蒙古②、騎士②
25	バルカン	東歐	Ｃｆｂ	1001	2895	3780	80	70	77	51	79	80	貴金屬	乾旱	重步、長槍、長弓、弩弓、投石、騎士	長槍④、弩弓②、投石②、騎士②
26	バルト海東岸	東歐	Ｄｆ	1214	3579	2579	60	36	24	49	80	77	木工品	寒波	重步、長槍、長弓、弩弓、投石、騎士	騎士⑧
27	ポーランド	東歐	Ｄｆ	1432	2409	3170	60	49	59	66	71	71	木工品	寒波	重步、長槍、長弓、弩弓、投石、騎士	重步②、長弓①、弩弓①、騎士④
28	ハンガリー	東歐	Ｃｆｂ	1701	2378	3000	61	53	59	62	70	66	貴金屬	乾旱	重步、長槍、長弓、弩弓、投石、騎士	重步①、長槍①、長弓②、騎士④
29	ドイツ	西歐	Ｃｆｂ	1341	3512	3720	55	48	70	49	77	73	貴金屬	乾旱	長槍、長弓、弩弓、騎士	長槍③、弩弓②、騎士④
30	イタリア	西歐	Ｃｓ	3550	4080	4010	79	88	88	48	90	79	玻璃	無	長槍、長弓、弩弓、騎士	長槍②、長弓②、弩弓②、騎士④
31	イギリス	西歐	Ｃｆｂ	1123	2800	3900	66	47	48	60	70	75	織物	乾旱	長槍、長弓、弩弓、騎士	長弓③、弩弓②、騎士⑤
32	フランス	西歐	Ｃｆｂ	2004	3875	4560	79	50	74	73	72	69	織物	乾旱	長槍、長弓、弩弓、騎士	長槍②、長弓②、弩弓①、騎士⑤
33	イベリア	西歐	Ｃｓ	1243	2104	3510	59	36	42	64	68	79	貴金屬	無	長槍、長弓、弩弓、騎士	長槍③、長弓②、弩弓②、騎士④

M138表格A

附表 3：武將資料

註：①有時拔擢在野武將，會出現一些本表查不到的人，因那是電腦「拼湊」出來的人，並非原先即設定好的人物。
②忠誠欄之「王」表王族，「親」表親族，「高」表示此武將忠誠高不易反叛，「低」則表示忠誠低，易反叛。
③註譯欄之「王」表國王，「政」表政治顧問，「武」表武將，「野」表在野。



舞台 1

國	姓名	體力	政治	作戰	指揮	魅力	忠誠	文化	註
1	テムジン	15	C	A	A	A	王	蒙古	王
	ボオルチュ	12	B	B	B	B	高	蒙古	政
	カサル	12	E	B	C	C	親	蒙古	武
	ベルグタイ	11	D	B	E	C	親	蒙古	武
	カチウン	9	C	C	C	C	親	蒙古	武
	テムゲ	10	C	B	D	B	親	蒙古	武
	ジェルメ	14	C	B	A	B	高	蒙古	武
	チンベ	10	C	C	B	C	高	蒙古	武
	チラウン	13	B	B	B	C	高	蒙古	武
	アルタン	10	D	B	D	C	低	蒙古	武
	クチャル・ベキ	8	E	B	C	D	低	蒙古	野
	ダリタイ	9	D	C	B	E	低	蒙古	野
2	メグジンセウルト	10	C	C	C	D	王	蒙古	王
	クトテムル	7	C	C	C	E	低	蒙古	政
	シギ・クトク	12	B	D	B	C	高	蒙古	野
	クビライ	13	C	A	D	B	高	蒙古	野
3	デイ・セチェン	8	B	D	C	B	王	蒙古	王
	オングル	9	C	E	D	B	高	蒙古	野
	ドルベ・トクシン	10	E	B	E	E	高	蒙古	野
4	アラクシュ	9	C	D	C	C	王	蒙古	王
	ユフナン	11	E	C	C	C	高	蒙古	野
	耶律阿海	9	B	C	A	C	高	中國	野
5	タルクダイ	9	E	C	C	C	王	蒙古	王
	ケクチュ	13	C	C	C	B	高	蒙古	野
	ソルカン・シラ	11	D	E	C	B	高	蒙古	野

國	姓名	體力	政治	作戰	指揮	魅力	忠誠	文化	註
	ジェベ	14	D	A	B	B	高	蒙古	野
	ムンリク	8	B	D	E	D	低	蒙古	野
6	ジャムカ	14	B	B	B	B	王	蒙古	王
	タイチャル	11	D	C	C	D	親	蒙古	武
	ジュルチダイ	11	E	A	E	D	高	蒙古	野
	クイルダル	9	E	A	E	C	高	蒙古	野
	ムカリ	14	B	B	A	B	高	蒙古	野
	ゴルチ	15	E	E	E	B	高	蒙古	野
7	トオリル・ハーン	12	C	C	B	B	王	蒙古	王
	ジャガ・ガンボ	11	D	B	C	C	親	蒙古	政
	ビルゲ・ベキ	10	E	C	B	C	高	中國	武
	アチクシルン	13	E	B	C	C	高	蒙古	武
	ゴリ・シムレン	10	C	C	B	D	高	中國	武
	アリン・タイシ	8	B	D	E	D	低	蒙古	武
	トドエン	11	C	C	C	D	高	蒙古	武
	イドルゲン	7	C	E	C	C	高	蒙古	武
	フハリフト	9	C	D	D	C	高	蒙古	武
	キシリク	6	C	C	D	C	高	蒙古	野
8	トクトア・ベキ	10	E	B	C	D	王	蒙古	王
	ダイル・ウスン	10	D	C	C	B	高	蒙古	政
	クチュ	13	D	C	C	B	高	蒙古	野
	ナヤア	12	C	C	B	B	高	蒙古	野
	スブタイ	15	D	A	C	B	高	蒙古	野
9	サチャ・ベキ	8	E	D	C	D	王	蒙古	王
	タイチュ	9	C	D	D	E	親	蒙古	政
	ボロクル	12	B	C	B	B	高	蒙古	野
	ブリ・ボコ	15	E	C	D	D	低	蒙古	野
10	ダイドフル	6	C	C	E	D	王	蒙古	王
11	クドカ・ベキ	11	C	D	C	C	王	蒙古	王
	イナルチ	11	C	C	C	C	高	蒙古	野
	トレルチ	10	C	C	C	D	高	蒙古	野
12	ブイルク・ハーン	10	E	B	C	D	親	蒙古	領
	ケクセウサブラク	12	C	B	B	C	高	蒙古	政
13	チムスイ	9	C	D	D	D	王	蒙古	政
14	ダヤン・ハーン	10	C	B	C	C	王	蒙古	王
	ゴリ・スベチ	9	B	E	C	D	低	蒙古	武
	タタトンガ	8	B	E	D	B	高	內亞細亞	野

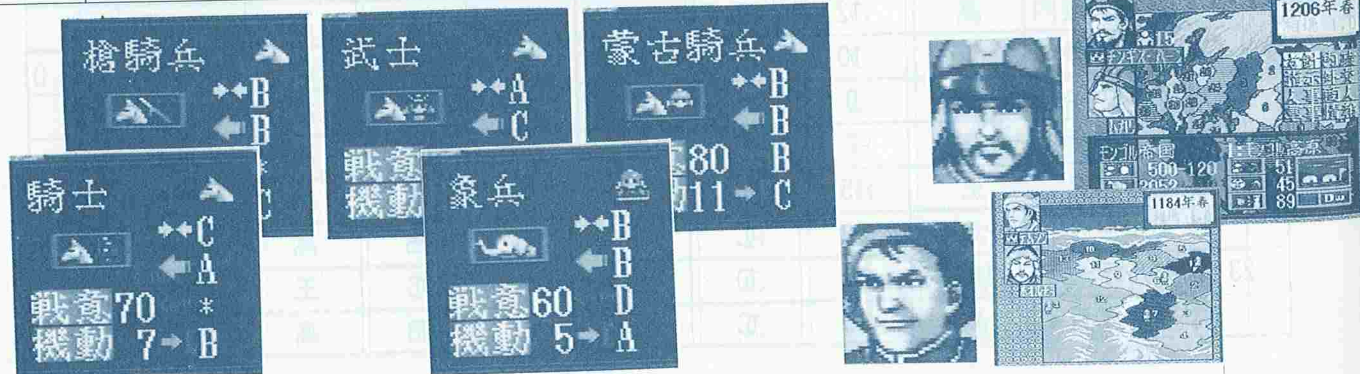
舞台2



國	姓名	體力	政治	作戰	指揮	魅力	忠誠	文化	註
1	チンギス・ハーン	15	C	A	A	A	王	蒙古	王
	ムカリ	14	B	B	A	B	高	蒙古	政
	テムゲ	10	C	B	D	B	親	蒙古	武
	ジェベ	14	D	A	B	B	高	蒙古	武
	クビライ	13	C	A	D	B	高	蒙古	武
	ジェルメ	14	C	B	A	B	高	蒙古	武
	スブタイ	15	D	A	C	B	高	蒙古	武
	ボオルチュ	12	B	B	B	B	高	蒙古	武
	ボロクル	12	B	C	B	B	高	蒙古	武
	チラウン	13	B	B	B	C	高	蒙古	武
	テブ・テンゲリ	10	C	E	C	B	低	蒙古	野
2	アルスラン	10	D	C	C	C	王	内亞細亞	王
	テギン・オサル	8	C	C	C	D	低	内亞細亞	政
	シギナク・テギン	12	D	C	C	C	高	内亞細亞	野
3	バスチ・ハーン	13	E	B	E	D	王	内亞細亞	王
	コチァク	9	E	C	B	C	低	中國	領
4	衛紹王	10	C	C	B	E	王	中國	野
	耶律楚材	14	A	E	B	B	高	中國	野
5	章宗	6	B	D	C	B	王	中國	王
	完顏福興	12	B	C	B	B	親	中國	政
	長春真人	10	B	E	E	A	高	中國	野
6	襄宗	11	C	B	D	D	王	中國	王
	イルカ・サングン	12	E	B	C	D	低	蒙古	野
7	ハルチュク	11	E	C	C	C	王	内亞細亞	王
	チンハイ	10	B	D	B	C	高	内亞細亞	野
8	チルク	12	D	C	C	C	王	内亞細亞	王
	クチュルク	14	B	C	B	C	低	蒙古	野
9	サキアパンチェン	10	B	E	C	C	王	内亞細亞	王
	サンギエー	13	C	E	C	C	高	内亞細亞	野
10	熙宗	10	C	C	C	C	王	中國	王
	崔忠獻	14	C	C	B	D	低	中國	政
	李奎報	11	C	D	D	B	高	中國	野
11	源實朝	13	C	C	C	B	王	日本	王
	北條義時	12	B	B	B	C	低	日本	政
	和田義盛	13	C	B	C	C	高	日本	武
	大江廣元	10	B	D	C	C	高	日本	武

國	姓名	體力	政治	作戰	指揮	魅力	忠誠	文化	註
	三善康信	8	B	E	D	D	高	日本	武
	三浦義村	11	D	B	C	C	高	日本	武
	長沼宗政	9	C	C	C	D	高	日本	武
	藤原定家	7	C	E	D	B	高	日本	野
12	寧宗	12	B	C	C	C	高	中國	野
	史彌遠	12	B	C	C	C	高	中國	政
	真德秀	11	B	E	C	C	高	中國	野
13	高宗	14	C	C	C	D	王	中國	王
	陳守度	12	C	C	B	D	低	中國	野
14	ナラパティシトゥ	14	B	C	C	C	王	印度	王
	シャヤヴァルマン	8	B	B	C	B	低	印度	野
15	ケイホスロー1世	10	C	C	B	C	王	伊斯蘭	王
	ニザーミー	6	D	E	D	B	高	伊斯蘭	野
16	アル・アーディル	11	B	C	C	B	王	伊斯蘭	王
	イブン・アラビー	13	C	E	C	B	低	伊斯蘭	野
17	ムハマドナーセル	12	C	C	C	C	王	伊斯蘭	王
	ジュバイル	15	C	C	E	B	高	伊斯蘭	野
18	アル・アーミル	13	C	B	C	C	王	伊斯蘭	領
	アル・アシール	12	C	D	C	B	高	伊斯蘭	野
19	アル・ナーセル	14	C	C	B	C	王	伊斯蘭	王
	ヤークート	10	E	C	D	B	高	伊斯蘭	野
20	ムハンマド	14	C	B	C	D	王	伊斯蘭	王
	チベール・メリク	13	D	B	C	C	高	伊斯蘭	武
	アーマド	9	B	E	D	D	高	伊斯蘭	武
	イナルチュク	10	C	C	D	E	低	内亞細亞	武
	トガイ・ハーン	10	E	B	D	D	親	内亞細亞	武
	クマル・テギン	12	D	C	C	D	親	内亞細亞	武
	ヤラワチ	14	B	D	B	C	高	伊斯蘭	野
21	ゴーリー	13	C	B	A	B	王	伊斯蘭	王
	キルジー	12	D	B	C	D	高	伊斯蘭	武
	カバーチャ	10	D	C	C	C	高	伊斯蘭	武
	イルディス	9	C	C	C	D	高	伊斯蘭	武
	チシュティー	7	B	E	D	C	高	伊斯蘭	野
22	アイバク	15	C	B	B	B	高	伊斯蘭	領
	イルトゥトミシュ	13	C	B	B	B	高	伊斯蘭	野
23	バルラーラ2世	12	D	B	C	C	王	印度	王
	ガナパティ	10	C	C	C	B	高	印度	野

國	姓名	體力	政治	作戰	指揮	魅力	忠誠	文　化	註
24	フセヴォロド3世	13	C	C	C	C	王	東歐	王
	ドミトリ	11	C	B	C	C	高	東歐	野
25	アンリ1世	11	B	B	C	C	王	西歐	王
	テオドロス1世	12	B	C	C	B	高	東歐	野
26	ミンダウガス	13	D	C	B	D	王	東歐	王
	アッベルデルン	11	C	C	C	C	高	東歐	野
27	レシェク1世	12	C	C	E	C	王	東歐	王
	グダニスク公	12	C	C	C	D	低	東歐	野
28	エンドレ2世	14	E	B	C	C	王	東歐	王
	バーンク・バーン	9	C	D	B	D	低	東歐	野
29	オットー4世	12	D	C	B	C	王	西歐	王
	アルベルトゥス	8	B	E	D	B	高	西歐	野
30	フリードリヒ2世	11	C	C	B	C	親	西歐	領
	ダンドロ	13	B	D	C	E	低	西歐	野
31	ジョン	15	D	C	C	E	王	西歐	王
	フィッツピーター	7	B	C	D	C	高	西歐	武
	デイ・ロツシ	10	C	C	B	E	高	西歐	武
	ラングトン	12	C	D	C	B	低	西歐	武
	マーシャル	10	C	C	B	B	高	西歐	野
32	フィリップ2世	12	A	B	B	B	王	西歐	王
	ルイ8世	14	C	B	B	C	王	西歐	武
	シャンパーニュ伯	11	D	C	C	C	高	西歐	武
	リュジニャン	10	C	D	C	D	高	西歐	武
	フランドル伯	12	D	C	B	C	低	西歐	野
33	アルフォンソ8世	12	C	C	B	B	王	西歐	王
	サンシュ1世	12	C	C	C	B	高	西歐	野



舞台3

國	姓名	體力	政治	作戰	指揮	魅力	忠誠	文　化	註
1	チンギム	10	C	B	B	B	王	蒙古	領
	コルグズ	11	E	B	C	C	高	蒙古	野
2	カイドゥ	14	C	B	B	B	王	蒙古	王
	シリギ	12	D	B	D	D	低	蒙古	野
3	マング・チムール	12	C	B	C	C	王	蒙古	王
	トウダ・マンク	12	C	C	B	C	親	蒙古	政
	トウラ・ブカ	12	C	C	B	C	高	蒙古	野
4	タガチャル	13	C	C	B	B	高	蒙古	領
	ナヤン	13	C	B	B	D	低	蒙古	野
5	フビライ・ハーン	14	B	B	B	A	王	蒙古	王
	バヤン	15	C	A	B	B	高	蒙古	武
	アリクカヤ	9	C	B	C	C	高	蒙古	武
	アジュウ	11	D	B	C	C	高	蒙古	武
	アフマド	12	B	D	E	E	低	伊斯蘭	武
	史天澤	7	B	B	D	C	高	中國	武
	洪茶丘	10	E	B	D	D	高	中國	武
	郭守敬	15	C	E	D	C	高	中國	野
6	マンガラ	11	C	C	C	B	王	蒙古	領
	パール・サウマ	14	C	E	E	B	高	蒙古	野
7	ノムガン	13	E	B	C	B	王	蒙古	領
	サンガ	10	B	D	C	E	低	内亞細亞	野
8	ボラク	11	D	C	B	C	王	蒙古	王
	マスウード・ベイ	13	B	E	C	B	高	伊斯蘭	政
	ドゥア	13	C	C	B	B	蒙古		野
9	パスパ	8	A	E	C	B	高	内亞細亞	王
	リンチェン	9	E	C	B	C	高	内亞細亞	野
10	元宗	10	C	C	C	B	王	中國	王
	金方慶	10	D	B	C	C	高	中國	野
11	北條時宗	14	D	B	B	B	王	日本	王
	北條宗政	11	D	C	C	C	親	日本	武
	安達泰盛	12	B	B	D	C	高	日本	武
	少式資能	13	D	C	B	C	高	日本	武
	平　頼綱	12	C	C	C	C	低	日本	野
	竹崎季長	13	E	B	E	C	高	日本	野
12	度宗	9	C	C	C	D	王	中國	王
	賈似道	12	B	B	D	E	低	中國	政

國	姓名	體力	政治	作戰	指揮	魅力	忠誠	文化	註
	文天祥	11	B	D	B	B	高	中國	野
13	聖宗	12	C	B	C	C	王	中國	王
	陳興道	12	D	B	B	C	高	中國	野
14	ナラティハパテ	12	D	C	B	C	王	印度	王
	チョースワー	9	C	C	D	B	高	印度	野
15	アバカ	14	C	B	C	B	王	蒙古	王
	テルガイ	11	D	C	C	C	親	蒙古	武
	テクデル	10	C	C	B	C	親	蒙古	武
	ラシード	13	B	D	D	B	高	伊斯蘭	野
16	カラーウーン	13	B	B	B	C	高	伊斯蘭	領
	タイミーヤ	9	B	D	B	C	高	伊斯蘭	野
17	ムンタシル	12	D	C	C	C	王	伊斯蘭	王
	アル・ブーシーリ	7	E	E	E	B	高	伊斯蘭	野
18	バイバルス	13	C	A	C	B	王	伊斯蘭	王
	バラカ	10	E	C	C	D	王	伊斯蘭	武
	ハッリカーン	10	C	E	C	B	高	伊斯蘭	野
19	ジュワイニー	15	B	D	C	B	高	伊斯蘭	領
	トゥーシー	9	B	C	D	B	高	伊斯蘭	野
20	アルグン	14	C	B	C	C	王	蒙古	領
	サアディー	8	E	E	E	A	高	伊斯蘭	野
21	バルバン	13	B	C	B	D	王	伊斯蘭	領
	アミル・ホスロー	11	D	C	E	B	高	伊斯蘭	野
22	ケイクバード	11	D	C	C	C	王	伊斯蘭	領
	ハルジー	13	B	B	C	C	高	伊斯蘭	野
23	マーラヴァルマン	13	D	C	B	C	王	印度	王
	ラーマチャンドラ	10	D	C	B	D	高	印度	野
24	ヤロスラフ３世	14	C	C	D	C	低	東歐	領
	ダニール公	11	C	C	B	B	高	東歐	野
25	ミカエル８世	12	C	C	B	B	王	西歐	王
	アンドロニコス	14	C	C	C	B	王	東歐	武
	ゲオルギオス	10	C	D	C	B	低	東歐	武
	イヴァイロ	9	D	C	B	C	低	東歐	野
26	フォン・バルク	14	E	B	C	C	王	西歐	王
	ゲディミナス	13	E	B	D	C	高	東歐	野
27	ボレスワフ５世	9	C	C	C	C	王	東歐	王
	オタカル２世	14	B	C	B	C	低	東歐	野
28	イシュトヴァーン	11	D	C	C	C	王	東歐	王












國	姓名	體力	政治	作戰	指揮	魅力	忠誠	文化	註
	サニスラウ	10	E	D	B	D	高	東歐	野
29	ルドルフ１世	12	C	C	B	B	王	西歐	王
	アルベルトゥス	8	B	E	D	B	高	西歐	野
30	シャルル１世	14	B	C	B	C	王	西歐	王
	エルベール	10	C	C	C	D	高	西歐	武
	ロジェ	11	C	C	D	C	高	西歐	武
	マルコ・ポーロ	15	C	D	D	B	高	西歐	野
31	ヘンリー３世	10	D	C	B	C	王	西歐	王
	コーンウォール伯	8	C	C	B	B	高	西歐	野
32	フィリップ３世	12	D	B	C	C	王	西歐	王
	トマス・アキナス	14	C	E	E	A	高	西歐	野
33	アルフォンソ賢王	12	C	D	B	B	王	西歐	領
	ペドロ３世	11	C	C	B	C	低	西歐	野

舞台４

國	姓名	體力	政治	作戰	指揮	魅力	忠誠	文化	註
1	チンギス・ハーン	15	C	A	A	A	王	蒙古	王
	テブ・テンゲリ	10	C	E	C	B	低	蒙古	野
2	アルスラン	10	D	C	C	C	王	内亞細亞	王
	テギン・オサル	8	C	C	C	D	低	内亞細亞	王
3	バスチ・ハーン	13	E	B	E	D	王	内亞細亞	王
	コチァク	9	E	C	B	C	低	内亞細亞	野
4	衛紹王	10	C	C	B	E	王	中國	領
	耶律楚材	14	A	E	B	B	高	中國	野
5	章宗	6	B	D	C	B	王	中國	王
	完顏福興	12	B	C	B	B	親	中國	政
	長春真人	10	B	E	E	A	高	中國	野
6	桓宗	11	C	C	B	C	王	中國	王
	アジャ・ガンボ	9	B	D	C	D	低	内亞細亞	野
7	バルチュク	11	E	C	C	C	王	内亞細亞	王
	チンハイ	10	B	D	B	C	高	内亞細亞	野
8	チルク	12	D	C	C	C	王	内亞細亞	王
	ソケム	14	C	D	C	D	高	内亞細亞	野
9	サキアパンチェン	10	B	E	C	C	王	内亞細亞	王
	サンギェー	13	C	E	C	C	高	内亞細亞	野
10	明宗	13	D	C	C	B	王	中國	王

國	姓名	體力	政治	作戰	指揮	魅力	忠誠	文　化	註
	崔忠獻	14	C	C	B	D	低	中國	政
	李奎報	11	C	D	D	B	高	中國	野
11	源頼朝	14	B	C	A	B	王	日本	王
	北條時政	12	B	C	B	C	高	日本	政
	源範頼	13	D	C	B	C	親	日本	武
	源義經	15	D	A	C	A	親	日本	武
	北條義時	12	B	B	B	C	低	日本	武
	和田義盛	13	C	B	C	C	低	日本	武
	梶原景時	10	C	C	B	D	低	日本	武
	畠山重定	12	C	B	C	C	高	日本	武
11	三浦義村	11	D	B	C	C	低	日本	武
	土御門通親	12	B	D	C	B	低	日本	野
12	孝宗	12	B	C	B	B	王	中國	王
	朱熹	10	A	E	C	A	高	中國	野
13	高宗	14	C	C	C	D	王	中國	王
	陳守度	12	C	C	B	D	低	中國	野
14	ナラバティシトゥ	14	B	C	C	C	王	印度	王
	シャヤヴァルマン	8	B	B	C	B	低	印度	野
15	ケイホスロー1世	10	C	C	B	C	王	伊斯蘭	王
	ニザーミー	6	D	E	D	B	高	伊斯蘭	野
16	サラディン	13	B	B	A	A	王	伊斯蘭	王
	アル・アフダル	9	C	C	C	C	王	伊斯蘭	武
	アル・アジーズ	10	D	C	C	B	王	伊斯蘭	武
	アル・ザーヒル	8	E	B	E	D	王	伊斯蘭	武
	アル・カーミル	13	C	B	C	C	親	伊斯蘭	武
	イブン・アラビー	13	C	E	C	B	低	伊斯蘭	野
17	アル・マンスール	11	B	B	B	C	王	伊斯蘭	王
	ジュバイル	15	C	C	E	B	高	伊斯蘭	野
18	アル・アーディル	11	B	C	C	B	王	伊斯蘭	領
	アル・アシール	12	C	D	C	B	高	伊斯蘭	野
19	アル・ナーセル	14	C	C	B	C	王	伊斯蘭	王
	ヤークート	10	E	C	D	B	高	伊斯蘭	野
20	ムハンマド	14	C	B	C	D	王	伊斯蘭	王
	ヤラウチ	14	B	D	B	C	高	伊斯蘭	野
21	ギヤース	11	D	B	B	C	王	伊斯蘭	王
	ゴーリー	13	C	B	A	B	親	伊斯蘭	政
	アイバク	15	C	B	B	B	高	伊斯蘭	野

國	姓名	體力	政治	作戰	指揮	魅力	忠誠	文　化	註
22	プリトビラージャ	13	D	A	B	B	高	印度	領
	ジャイチャンド	13	D	B	C	C	低	印度	野
23	バルラーラ2世	12	D	B	C	C	王	印度	王
	ビッラマ5世	10	D	C	B	C	低	印度	野
24	フセヴォロド3世	13	C	C	C	C	王	東歐	王
	イーゴリ公	14	C	B	C	B	高	東歐	野
25	イサキオス2世	10	B	C	B	C	王	東歐	王
	アレクシオス4世	13	C	C	B	B	王	東歐	武
	アレクシオス3世	12	C	C	B	D	親	東歐	武
	ブラナス	11	D	B	C	C	低	東歐	武
	マンカファース	14	C	C	C	C	低	東歐	武
	ドゥーカス	12	C	D	B	C	低	東歐	野
26	フォン・ザルツァ	14	C	B	C	C	王	西歐	王
	アッペルデルン	11	C	C	C	C	高	東歐	野
27	カジミェシュ2世	10	C	C	C	C	王	東歐	王
	グダニスク公	12	C	C	C	D	低	東歐	野
28	ベーラ3世	12	B	C	B	C	王	東歐	王
	バーンク・バーン	9	C	D	B	D	低	東歐	野
29	フリードリヒ1世	14	C	B	B	B	王	西歐	王
	ハインリヒ6世	13	C	B	C	B	王	西歐	武
	シュヴァーベン公	11	C	C	B	B	王	西歐	武
	レオポルド	12	C	C	C	C	高	西歐	武
	フォーゲルバイデ	11	C	C	D	B	高	西歐	野
30	ギヨーム2世	9	C	C	C	C	王	西歐	王
	ダンドロ	13	B	D	C	E	低	西歐	野
31	リチャード1世	15	E	A	B	A	低	西歐	王
	ジェフリー	10	B	B	D	C	親	西歐	武
	ジョン	15	D	C	C	E	親	西歐	武
	ロンシャン	11	B	D	C	D	低	西歐	武
	ウォルター	12	B	C	C	C	高	西歐	武
	ロビン・フッド	15	E	A	D	A	高	西歐	野
32	フィリップ2世	12	A	B	B	B	王	西歐	王
	ブリエンヌ	14	B	C	B	B	高	西歐	野
33	アルフォンソ8世	12	C	C	B	B	西歐		王
	サンシュ1世	12	C	C	C	B	西歐		野

附表 4：皇后資料

註：健康——此值愈大，生小孩之機率愈大
　　愛情——此值愈大，愈容易說明皇后
　　魅力、利發、氣丈、見識欄之○×表示世辭中選項，打○者表示對此皇后有效。

舞台 1

國	姓名	健康	愛情	魅力	利發	氣丈	見識	美麗	香艷	文化
1	ボルテ	2	7	×	○	○	×	B	C	蒙古
2	イェスイ	2	6	○	×	×	○	B	C	蒙古
2	イェスゲソ	2	6	○	○	×	×	C	C	蒙古
3	カルチュ	1	3	×	×	×	○	C	C	蒙古
4	タマチャ	2	1	×	×	○	×	D	C	蒙古
5	カダアン	2	5	×	○	×	○	C	C	蒙古
6	ニドン	1	3	○	×	○	×	A	C	蒙古
7	ニドン	0	5	×	○	○	×	A	C	蒙古
8	クラン	2	6	○	×	○	○	C	B	蒙古
9	ゴリジン	1	4	○	×	×	×	C	C	蒙古
10	ボトクイ	2	3	×	×	×	○	D	C	蒙古
11	ソチ	2	4	×	○	×	×	C	C	蒙古
13	ラッチ	3	7	—	—	—	—	E	E	蒙古
14	ムアルン	2	4	×	×	○	○	C	C	蒙古

舞台 2

國	姓名	健康	愛情	魅力	利發	氣丈	見識	美麗	香艷	文化
1	ボルテ	2	7	×	○	○	×	B	C	蒙古
1	クラン	2	6	○	×	○	○	C	B	蒙古
1	イェスイ	2	6	○	×	×	○	B	C	蒙古
1	イェスゲン	2	6	○	○	×	×	C	C	蒙古
2	シイラ	1	4	○	×	○	×	B	A	內亞細亞
3	クン	1	1	×	×	○	×	C	A	內亞細亞
5	岐國公主	2	4	×	○	×	○	A	A	中國
6	チャカ	2	5	×	×	○	○	C	A	內亞細亞
7	トラキナ	1	3	○	×	×	×	B	A	內亞細亞
8	プスカ	2	3	×	○	×	×	C	A	內亞細亞
9	ロサン	1	2	○	×	×	×	C	A	內亞細亞
10	宣德公主	1	0	×	○	×	○	C	A	中國
11	八條	1	4	○	×	×	○	A	D	日本
12	麗華公主	2	6	○	○	×	×	B	A	中國
13	昭聖公主	2	3	×	○	○	×	D	A	中國
14	エインティ	1	5	×	○	×	×	C	C	印度
15	ジェムキン	1	1	×	×	○	×	A	C	伊斯蘭
17	アニス	2	4	○	×	×	×	B	C	伊斯蘭
18	シャジャル	2	5	×	×	×	○	C	C	伊斯蘭
19	ゾバイダ	2	1	○	×	×	○	B	C	伊斯蘭
20	タルーブ	1	4	○	○	×	×	B	C	伊斯蘭
21	シーリーン	2	5	○	×	○	×	A	C	伊斯蘭
23	ムムターズ	1	4	×	×	○	○	B	C	印度
24	エウフェミア	2	4	×	○	×	×	D	C	東歐
25	イョランド	2	2	×	×	×	○	B	C	東歐
26	シグリダ	0	3	×	×	○	×	C	C	東歐
27	サロメア	1	2	○	×	○	×	A	C	東歐
28	ゲイトルート	1	5	○	×	×	×	B	C	東歐
29	エウジット	2	5	○	×	×	×	A	C	西歐
31	イサベラ	2	6	×	○	○	×	B	C	西歐
32	イサベル	2	4	○	○	×	×	B	C	西歐
33	ベレンゲラ	1	3	×	×	×	○	A	C	西歐

舞台 3

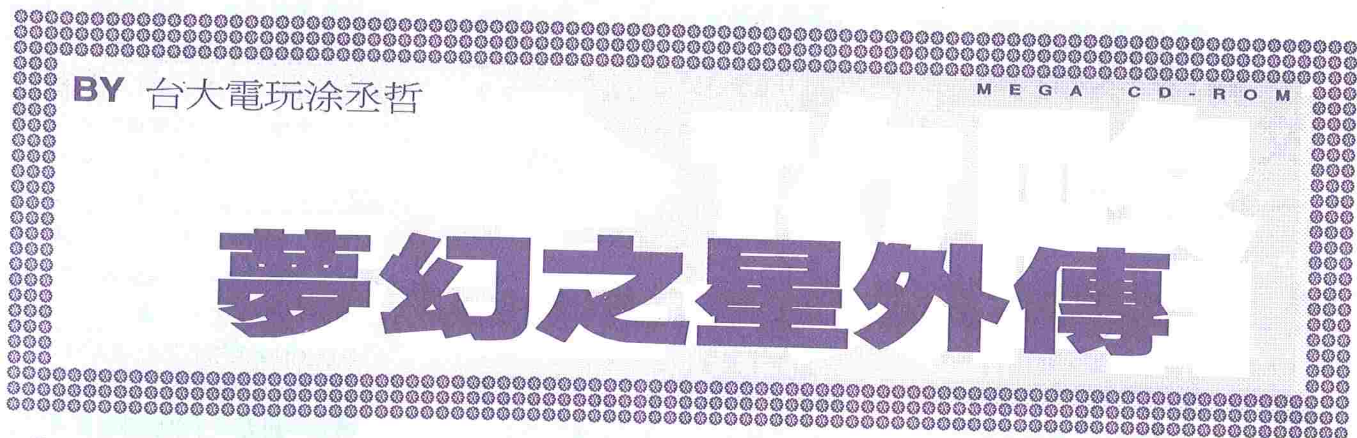
國	姓名	健康	愛情	魅力	利發	氣丈	見識	美麗	香艷	文化
2	アイジアルク	2	0	○	○	○	×	B	A	內亞細亞
3	サンサルマ	1	4	○	×	×	×	C	A	內亞細亞
5	チャブン	2	6	×	○	○	○	A	C	蒙古
8	オルガナ	2	5	×	×	○	×	B	A	內亞細亞
10	光明公主	1	1	○	×	○	×	A	A	中國
11	崛內	2	3	×	○	○	×	B	C	日本
12	順天公主	2	2	×	×	○	○	A	A	中國
13	永興公主	2	4	×	×	○	×	A	A	中國
14	アトゥラティリ	1	2	×	○	×	○	A	C	印度
15	デスピナ	1	6	○	○	×	×	D	C	伊斯蘭
17	イァライマード	1	3	○	×	×	○	A	C	伊斯蘭
18	シヤーラ	2	4	×	○	○	×	A	C	伊斯蘭
21	ドニア	2	6	×	○	×	×	C	C	伊斯蘭
23	カマラ	1	4	×	○	×	×	D	C	印度
25	テオドーラ	2	1	×	×	○	○	A	C	東歐
26	アンナ	1	2	○	×	×	×	C	C	東歐



國	姓名	健康	愛情	魅力	利發	氣丈	見識	美麗	香艷	文化
27	クニグンダ	1	1	×	×	○	×	A	C	東歐
28	エルジューベット	2	3	×	×	×	○	C	C	東歐
29	メヒチルデ	1	2	×	○	×	×	A	C	西歐
30	マルグリッド	2	5	○	×	×	○	C	C	西歐
31	エリーナ	1	6	○	×	×	×	B	C	西歐
32	クレメンティア	1	4	×	×	×	○	B	C	西歐
33	エレオノラ	2	4	×	×	○	○	B	C	西歐

台4

國	姓名	健康	愛情	魅力	利發	氣丈	見識	美麗	香艷	文化
1	ボルテ	2	7	×	○	○	×	B	C	蒙古
1	イェスイ	2	6	○	×	×	○	B	C	蒙古
1	イェスゲン	2	6	○	○	×	×	C	C	蒙古
1	クラン	2	6	○	×	○	○	C	B	蒙古
2	シイラ	1	4	○	×	○	×	B	A	內亞細亞
5	岐國公主	2	4	×	○	×	○	A	A	中國
6	チャカ	2	5	×	×	○	○	C	A	內亞細亞
10	宣德公主	1	0	×	○	×	○	C	A	中國
11	北條政子	2	6	×	○	○	○	B	C	日本
12	麗華公主	2	6	○	○	×	×	B	A	中國
13	昭聖公主	2	3	×	○	○	×	D	A	中國
16	サフィーア	2	5	○	○	×	○	B	C	伊斯蘭
19	ゾハイダ	2	1	○	×	×	○	B	C	伊斯蘭
20	タループ	1	4	○	○	×	×	B	C	伊斯蘭
21	シーリーソ	2	5	○	×	○	×	A	C	伊斯蘭
23	ムムダーズ	1	4	×	×	○	○	B	C	印度
24	ヤロスラブナ	2	4	○	○	×	×	A	C	東歐
25	マルキト	1	5	×	○	○	×	B	C	東歐
28	ヤドヴィカ	1	4	×	○	×	×	B	C	東歐
29	ベアトリクス	2	6	○	×	×	○	B	C	西歐
30	コンスタンス	2	1	×	×	×	○	B	C	西歐
31	ペレンガリア	0	4	○	○	×	×	B	C	西歐
32	イサベル	2	4	○	○	×	×	B	C	西歐



＝Prologue＝

這是久遠久遠以前發生的事了………

在距離亞魯戈魯星系（夢幻之星Ⅰ、Ⅱ代場景）1光年的地方的科普特（コプト）星上，誕生了一個黑暗魔王——卡卜隆（カブロン）。在經過一場浩大慘烈的戰鬥之後，科普特星的人們終於把大魔王卡卜隆給封印在星球地底的深處。而這顆星就久遠之後為女戰士亞莉莎（アリサ，FSI女主角）所發現，被號為“亞莉莎大地”（アリサランド）的地方。

……現在是ＡＷ紀元813年，亞莉莎和大龍、魯茲、咪咪消滅達克法魯斯的事蹟早已成為傳說。在平和的亞莉莎大地上的泰得村（テドのむら），亞雷格（アレック）和米妮娜（ミニナ）是一對從小就一起長大的青梅竹馬情侶；米妮娜自小就是孤兒，由泰得村的村長撫養長大的。而整個故事就從這二位少男少女的身上展開了………

＝操作說明＝

1. 十字鈕：指令游標的移動，角色在地圖上的移動。
2. 1鈕：所有指令的消除用。
3. 2鈕：所有指令的決定用。
4. Start鈕：決定遊戲的最初開始（さいしょから）和接續記錄（とちゅうから，有三個欄供記錄）；另外也可用來加快會話速度。

＝指令介紹＝

1. 一般指令：包括了：

(1)ステータス（狀態）：可觀看成員狀態一覽及裝配武具（見附圖說明）。

(2)アイテム（道具）：使用寶物、道具（成員共用的），還有武器、防具的裝備也請用此指令予以一一裝備。

(3)まほう（魔法）：使用治療或移動魔法（見附表）。

(4)はずす（解除裝備）：將已裝備上的武器防具卸下時用此指令。

(5)じゅんじょ（順序）：決定隊伍中亞雷格和米妮娜何人率隊當頭，當然領隊者受敵人攻擊機率大增。

(6)メッセージ（訊息速度）：決定文字息表示速度，1快6慢。

(7)やめる（取消）：結束指令。

2. 戰鬥指令：

(1)たたかう（攻擊）：成員以手持武器攻擊敵人。選定後請決定攻擊哪一敵人。

(2)まほう（魔法）：使用攻擊、防禦魔法，同樣也請選定施用的已方角色或是敵人角色（見附表）。

(3)まもる（防禦）：不攻擊而施展防禦、損傷會減低。

(4)にげる（逃）：不用說當然是走為上策了！注意有幾個成員就可逃幾次的。

(5)アイテム（道具）：在戰鬥中使用道具（效果見附表）。

3. 商店指令：在武器屋、道具屋、魔法屋中使用：

(1)かう（買）：在這可不是付得起錢就銀貨兩訖，還要看使用者等級夠不夠呢！

(2)うる（賣）：武具、道具的賣出只有在道具店才行，另外要注意一點，魔法也可在魔法屋賣出，不過一旦賣出，則該角色便無法再使用該魔法，請小心！

(3)でる（離開）：不用勞煩店家就該走了……按1鈕亦同。

4. 教會指令：在教堂中可愛的修女前使用：

(1)きろく（記錄）：將目前的冒險進度記錄起來，有三個欄位可供記錄。

(2)ちりょう（治療）：同伴如有人中毒，或是“氣絕”（即中文的“暈倒”，指ＨＰ為0時）可請教堂修女幫忙的，捐些香油錢當然是逃不掉的了。

(3)でる（離開）：同上。

附註：此Came沒有“談話”、“調查”指令，只要你移動成員靠近面對行人、寶箱，就可展開對話或找出寶箱內容物。

—冒險攻略全文—

一、真實之書の章

這一天，和往常一樣平靜的日子，米妮娜興沖沖地跑去道具店，找正在店裡打工看店的亞雷格。「午安，亞雷格！今天我撿到了一個好東西喲！」「哦—雖然鍊子上有些鏽，還蠻漂亮的一條項鍊喔！」「等到莫克（モーグ）伯伯回來，我想拿給他看看呢～」只聽亞雷格說：「……你說爸爸啊……他去採購拉克尼安金屬（ラコニア，FS系列中高級武具的材料）到現在還沒回來……」「說得也是，已經有一個禮拜了呢。」「害我要一直在家看店，啊～好無聊喔……」

正當二人聊得起勁時，突然一個滿身是傷的年青人走進店裡，把二人嚇了一跳：「水……給我水……」。驚魂卜定的米妮娜趕緊送上水，「咕咕……啊，謝謝，終於得救了。我是裁縫師戴拉（テーラー），前陣子被山賊強擄到山上去了，後來幸運地和此村的莫克先生一同逃了出來，但還是被發現，慌亂中二人便失散了……」。「咦！？爸爸……」。莫克伯伯……」二少一聽大為吃驚，使趕緊再詢問進一步消息。「他很可能又被山賊們抓回到礦山的山洞去了……看來你就是莫克先生的公子了，和他失散前他要我把這個轉交給你……嗚……」說完便不支暈倒了。亞雷格接過手，是個智慧之鏡（えいちのかがみ），此時米妮娜趕緊提議找村長幫忙，於是二人趕往村長之家。

「亞雷格啊……什麼事這麼慌慌張張的啊……」米妮娜趕忙道：「他……他爸爸被山賊抓走了！」「啊？這個可不得了，聽說那個山賊的頭頭泰坦羅斯（ダイダロス）能使用不可思議的能力，製造使喚許多機器人和怪物呢！」就在亞雷格等人不知如何是好時，村長建議去找村子裡的博學老學究洛布（ローブ）老先生看看，同時也給了二人出外冒險備用的短劍（ショートソード）、木杖（ウッドケイン）、皮衣（レザークロス）及50元，到了村子右上方的洛布老先生的住所中，滿屋子圖書中聽他解說：「村長告訴我這檔事了……嗎？你所戴著的，不就正是“預言之書”提到的，傳說中的“光之首飾”（ライトペンダント）嗎？竟會讓你們拿到……嗯……看來據“預言之書”所述，拿到“光之首飾”之時，這個世界就已選定了二名戰士……看來你們兩個可能被選上了。無論如何，在村子西方的洞窟中埋藏著“真實之書”（しんじつのしょ），趕緊把它找出就能了解整個事情的真象了……我在這會幫你們找尋線索的，記得要常來打聽喔！」說完洛布老先生交給我們一件托蘭魔毯（トランスカーフ），於是二年便在村中整備武具、魔法，開始踏上冒險之途，去尋找“真實之書”了（主角亞雷格的家可充當免費旅館）。

村外的原野佈滿了史萊姆、飛蠍等低級怪物，練了幾級後便準備前往西方洞窟了。一下洞窟，哇！伸手不見五指的黑，原來是要買些探照燈（サーチライト）才行的。不過手中的“光之首飾”拿來幹麼的？只見首飾一亮出，整個洞窟頓時亮如白畫（以後就不必買探照燈了，可使用無限次），但一會兒暗下來後記得再使用就行。在洞窟中面對高外面一級的怪物也練了不少功，除了見習惡魔（みならいあくま）外都可一拼，繞了一大圈也終於在洞窟的深處寶箱中找到了“真實之書”（只要走近寶箱即可自動獲得）。

找到“真實之書”後，便第一個拿去洛布老先生那兒請他解讀。「這的確是真實之書……但真是不可思議，米妮娜的名字居然在裡頭……咦？米妮娜就是亞莉莎？？”……還有亞雷格的名字……“亞雷格正是亞莉莎的戰士。這二人的出現，是為了結合他們二人的力量來將復甦的邪惡再度封印的，因此，在解救莫克之後，拯救此星的真正旅程才會展開……”看來你們被選上了，可要注意了。」「無論如何都要先找回爸爸再說……」思父心切的亞雷格迫不及待的出發，「帶我一起去～」米妮娜趕緊追了上去。

二、橫越沙漠の章

出了村子往南前進，看到了一片大沙漠邊上有片營地，走進去一看原來是吉普賽人的營地（ジプシーのキャンプ，怎麼連這星球也有……）。在這打聽到了主角的父親被抓到沙漠的另一邊去了，沒想到我們一踏進沙漠就迷失在萬里黃沙之中，突然冒出兩隻大沙蟲，馬上就被打倒了……只好先回營地再探。記得在泰得村有人說，要越過沙漠必須有一台叫“沙漠之王”（サンドマスター）的什麼東西才可以。在營地中聽說了拉克尼安劍、拉克尼安盾的消息，還有一位神秘兮兮的占卜婆婆開著命相館，便付了點錢請她占一占：10元的靈感占卜（れいかんうらない）說“關起水門讓河乾枯……”，30元的水晶球占卜（すいしようだまうらない）說“右三回後左二回，多洛姆的智慧藏在迷幻森林……”，120元一次的塔羅牌占卜（たろっと）說“較小的敵人會化為友伴，指引你向更大的敵人挑戰，等他叫醒了主人，船就會出現……”說完就送給我們一個古拉手鐲（クラのうでわ）。雖然完全不明瞭她在說些什麼，但就這麼得到一個奇怪的手鐲，說不定以後在什麼地方就用得上。

在營地西方有橋讓我們渡到河南岸，也同時出現了綠史萊姆、大蠍等高一級的怪物，記得要盡量換裝好武具才能應付。過了橋不遠處就看到了梅卡多拉鎮（メカトラのまち），在鎮中有更好的武具魔法可供採購，而道具店中也有許多高價的怪東西在賣著，同時也聽到兩個消息，第一個是在河上游的達伊尼村（タイニーのむら）有亞莉莎大地之世界地圖（せかいのちず），另一個是莫克曾去過南方的“卡魯卡多”古代遺跡（カルカットのいせき），就選擇先去找世界地圖吧！

一行人沿河往北上溯，來到了真實之書洞窟對岸的達伊尼村，賣的武器防具及魔法及更高級了些（只不過$也貴了些……）。聽說此村的博物學家波波（ポポ）持有世界地圖，但後來又有人說世界地圖被偷了……找到波波本人證實：「不好啦！師匠送給我的世界地圖……這個可值很多錢的呢……」看一身打扮得像大老闆的他一副慌張樣，難不成這一趟白跑了？後來又聽說波波先生的師匠位在附近的山裡，看來就往北邊一些，到北方的山洞去找找看吧。

一進到山洞裡邊，馬上就出現一個老者（ろうし）擋住去路，二話不說就以ルーキレ混亂術和強力打擊改擊過來。面對如此強敵，只好馬上用アンチクラフト魔法阻止其混亂術連放，再加上テルル魔法以削弱其攻擊力，折騰了老半天終於把老者打倒，也得到不少經驗值和500元。「很好，能夠通過我的試練的確不錯。我也已耳聞二位的事了。為了使這片大地回復以後的和平，只有戰鬥一途。我把這個地圖送給你們，這個一度被我逐出門牆的孽徒波波所偷走的地圖……好好的保存它，那麼再見了。」於是世界地圖便入手了。再往洞窟裡面走，找了半天只找到一把洞窟之鑰（どうくつのかぎ），只能用來打開洞中的鐵門，通往以前藏有真實之書的洞窟而已。

再來從梅卡多拉鎮向南走，不久又出現了更強些的敵人；而在河流拐彎的岬角上也看到一個石柱圈，想必就是什麼“卡魯卡多”古代遺跡吧！走進去後又是一個糟老頭擋路：「遺跡的內部外人不得任意進入！如果你們能弄點“葫蘆酒”（ひょうたんエイド）來，我倒可以考慮考慮………」唉，說來簡單，但去哪兒找這葫蘆酒呢？就這麼四處逛逛，看到遺跡西方又有一個像河港般的小鎮，當然要進去打聽打聽。結果很湊巧的，這個卡魯卡多鎮（カルカットのまち）的名產正是葫蘆酒呢！在整備武器、防具、魔法時別忘了去道具店花100元把葫蘆酒也買下來。原本想說河港般的鎮上應該有關於船的消息，結果聽到一句“船被怪物們毀壞了”，真是折騰人哪！另外此地也賣著最高級的武器防具喲！

拿了葫蘆酒回到遺跡的入口，把酒瓶蓋這麼一打開（用アイテム指令使用），原本趾高氣揚擋路的看守人馬上口水流不停地湊上來：「喔！這不就是我最最喜歡的葫蘆酒嗎？趕快給我喝上一口……咕嘟……真是令人高興啦……」沒想到酒一喝馬上就變成了紅鼻子糟老頭！「什……什麼？要進到遺跡裡面……沒問題沒問題的啦！」看來好像沒什麼酒量，才喝兩口就面紅耳赤、天旋地轉的。趁機潛到遺跡中，只發現什麼怪物也沒有，就放著一個寶箱在中間，打開一看，哇，這不正是用來橫越沙漠的利器——“沙漠之王”吉普車（サンドマスター）嗎？看來終於能馳騁十里黃沙，前往彼方的普利姆平原（プリムのへいけん）一帶了。（此時回去拜訪洛布老先生，他會告訴你如果能找到他哥哥多洛姆（ドロム），必定能夠助我們一臂之力。）

三、森林老者の章

往吉普賽營地南方的沙漠前進時，“沙漠之王”自動出現載著二人飆在十里黃沙之上。此時沙蟲、蜘蛛、魔鬼蟲等強敵地紛紛出現，如果武器防具夠好、水準也夠高就可以和牠們好好打一場，練功、賺錢的最佳場所就在這兒。不過要小心魔鬼蟲デビルワーム的風暴術ヒューン，被打到可是很痛的！

過了沙漠地帶，可看到一座橋讓我們渡河到另一支流的南岸，一過河就看到南方山上有個洞窟。進去一探，敵人是在卡魯卡多鎮附近就出現過的小角色，不過帶的錢可不少（以黃包史萊姆パワースライム一隻85元最多），又可多賺一些。而洞窟繞遍了找到四個寶物：戰神の盾（ペルセウスのたて）、魯歐基寧Z（ルオキニンZ）和兩個攻擊用寶物颱風眼（たいふのめ）、帕特里歐（パトリオット），收穫的確不少。

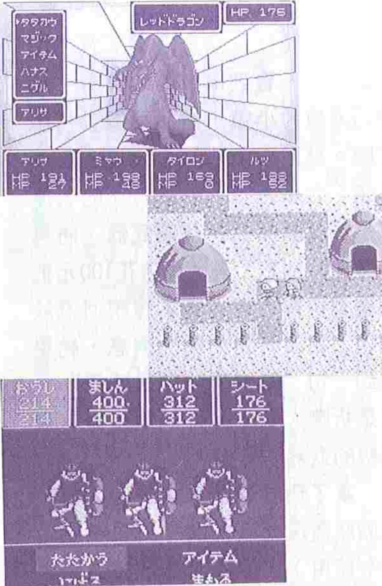


出了洞窟再朝東走便看到普利姆鎮（プリムのまち）。在這兒重要的訊息可多了，什麼水門在北方支流的上游、山賊們破壞了渡河的橋樑，往

河的北方而去、南方有一大片迷幻森林……這些消息到底怎麼湊和著用呢？復習一下以前的情報，南方這個迷幻森林中住著洛布老先生的哥哥多洛姆（ドロム），而占卜婆婆曖昧不明的訊息似乎漸漸明朗化了；把水門關起來就可以讓河流乾枯，右三下左二下配合多洛姆的智慧……總之下一步該是去迷幻森林找多洛姆老先生了。

踏進迷幻森林中，普利姆鎮四周出現的怪物們又來阻撓，十分的難纏，而且又不好賺錢，還是逃為上策。首先盡量往南走，從南方先走出第一片森林，便來到了一種小木屋前，進去一看雖然是個空屋，不過竟然可以說錄冒險進度，只可惜不是免費旅店。再從小木屋出發向南走，拐個彎往西邊一看，有個奇怪的小老頭在森林的一角來回踱方步，可能就是我們所要找的多洛姆老先生。趨前一探，只見米妮娜以好奇的眼光打量著這個紅衣紅帽的小小老頭：「老伯伯，請問你認識多洛姆老先生嗎？」「咳，我就是多洛姆本人，有什麼事嗎？」亞雷格說道：「我們到這兒來，想請您幫我們把水門關起來，幫助我們過河。」沒想到多洛姆老先生反而有事相求：「在這之前要請你們先幫我一個忙，我剛剛被魔法師追趕著，現在迷了路回不了在森林中間的家了，你們能不能帶我回家一趟？」真是！連住在這兒都還會迷路，這種事小Case啦！二人帶著多洛姆回到森林小屋後，「這次多虧你們我才回得來，現在該我來回報你們了，不過打開小門洞窟的大門需要有這個。」於是多洛姆給了我們小門洞窟的鑰匙（すいもんのかぎ），這麼一來原本上鎖進不去的水門洞窟就難不倒我們。而同時多洛姆也加入了陣容，一行人就從南方的出口走出了迷幻森林。

看看多洛姆的指數，STR 20，PRT 21，可說是非常弱，不過還有些魔法力，就為他裝備上一些防具及魔法就可以了。一行人溯河而上來到水門洞窟之前，用鑰匙把門打開之後，就看到了水門的開關手把（ハンドル），多洛姆問道：「現在要旋轉手把幾次才能把水門關起呢？」哈！真湊巧，答案就在占卜中！還記得占卜婆婆說的“右三次，左兩次”嗎？於是便指示多洛姆向右轉三次（みぎ選三次），再向左轉二次（ひだり選二次）後就結束旋轉（選おわり），於是水門便漸漸的關閉起來了。出洞一



看，哈！果然這條支流因水門關閉而乾枯了，這麼一來我們就能再往北追查山賊及莫克老爹的下落。

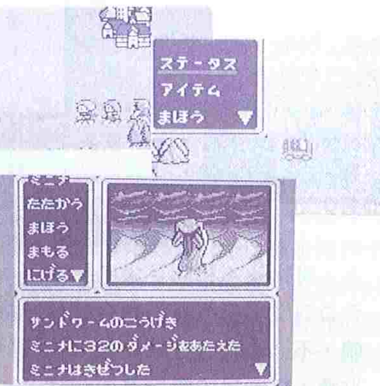
四、山賊首領の章

一行人走過乾枯的河床後，馬上來到了普利姆鎮對岸的達利姆鎮（タリムのまち），周圍出現的敵人又比以往更強，更難纏了，該是回到沙漠地帶好好的練功賺錢，把最好的武器戰斧バトルアックス、神聖披風フラードマンド及雷射防禦盾レーザーバリア各買兩個給主角二人裝備（當然水準也要練夠才能裝備）才好。這個達利姆鎮聽說以前亞莎莉就住這兒；而山賊所在地，以前盛產拉克尼安全屬的礦山就在本鎮北方。準備好武器、防具、魔法後，該向北方礦山前進去找山賊們算帳了（這附近的怪物只有黑魔神ダークマローダ較好對付，錢也不少，其他的少打為妙），另外魯歐基寧Ｚ請多多採購備用。

來到了北方的礦山地帶，哇，怎麼一堆山洞啊？難不成是狡兔三窟……不！是四窟！該從何找起呢？丟銅板結果先從最東邊的找起好了。一進到洞中，又出現了看門人（ばんにん）阻擋去路：「喂！你們是誰？泰坦羅斯（ダイダロス）大人正在洞中，誰也不許進去！」看來運氣不錯，第一次就找對了的樣子。不過前方擋路的機器戰警先生（ロボットポリス）似乎來勢洶洶，看來非打不可了。於是亞雷格猛揮戰斧，米妮娜釋放ビンドク金縛術，幾個回合後就把它打成一堆廢鐵了。再往洞窟深處前進，又有更多大小機器戰警阻擋去路，不過這些都能逃掉，不需和它們糾纏浪費力氣。一路上除了撿到一把迷路笛，一個托蘭魔毯外，什麼好康Ａ都沒有。左閃右躲的走到了洞窟最裡邊，來到了一間大殿之上，左右侍衛兩邊排，裡頭站著一位威風凜凜，殺氣騰騰的大人物，看來就是山賊頭頭泰坦羅斯沒錯！「你們是哪裡來的傢伙？膽敢向大魔王卡卜隆（カプロン）手下第一大將——泰坦羅斯挑戰！就讓你們見識見識！」一副美國超人般裝扮的泰坦羅斯就和我們挑起了戰火。

這個泰坦羅斯可是前所未見的強敵，不但肉博攻擊力強勁，防禦力也是超群！亞雷格、米妮娜揮動最強的戰斧也只能傷他分毫，而魔法也只有テルル弱力術還可以用……於是只有靠這麼一點一滴的打擊累積下來，再配合恢復魔法及好用的魯歐基寧Ｚ幫忙治傷，以24級、最強武器防具撐了不知幾十回合，終於將泰坦羅斯打倒在地。三人此時圍將上去，只見泰坦羅斯一副大夢初醒的樣子：「呃……我……我到底怎麼了……怎麼身體一動也不能動了……不趕快找到主人不行……不趕快將黑暗魔王卡卜隆打倒的話就糟了……」亞雷格見此不禁奇怪：「到底怎麼了？好像和剛才的機器戰將不太一樣？」「等一下，他好像還有話說……」米妮娜注意到還有進一步訊息。「我身旁的各位，請幫我個忙，幫我把耳朵裡的修理回路往右旋轉……這樣我身上的修理機能便能啟動……讓我趕快去尋找主人……」但亞雷格還正猶豫著，不知該不該幫這個曾經害我們苦戰良久的傢伙。突然多洛姆說話了：「……咦……這麼說的話，以前我曾聽我那老學弟弟洛布說過有個守護亞莎莉之戰士們的機器人之事，看來很可能就是他……」米妮娜聽了，非常高興的說：「那麼，他即將成為我們的伙伴了？」「雖說如此，但還是小心一點，說不定有陷阱。」只聽亞雷格似乎還不放心。「你看它受了這麼重的損傷，我想應該沒有什麼問題的啦！」於是多洛姆依泰坦羅斯所言，啟動了它身上的修理機能。

「非常感謝你們，其實我本名叫達羅斯（ダロス），我的任務是尋找泰得村中一位叫米妮娜的女子，把她帶到我主人等待著的米茲利納洞窟（ミズリナのどうくつ）之中。」此言一出讓眾人吃了驚，「咦？我就是米妮娜呀……」「如果是這樣，那“光之首飾”在不在？」現在反而是我們被質問了。「你說的是這個？」「沒錯。看來你就是即將和我主人一同打倒邪惡力量的米妮娜小姐，此後我將一直守護在你身旁。」此時間洞窟中又走出一個滿臉鬍子的大老粗：「喔！你不是亞雷格嗎？」「啊，爸爸！」原來正是被擄走的莫克老爹。「謝謝你，亞雷格，還有米妮娜，沒想到是你們救了我，那麼，我現在就把其他人帶到安全的地方去，你們要和我一同回村子嗎？」見亞雷格又在猶豫不語，米妮娜說了：「不了，莫克老爹，我還有使命需要完成，而亞雷格也需和我一同去。」「這麼看來，真相大白了，我該回去找我那久未碰面的洛布老弟了。」於是多洛姆帶著莫克老爹一行人離開，而達羅斯便加入了陣容中，看



來占卜婆婆所言的確不假。

五、亞莎莉甦醒の章

查看達羅斯的資料，15級，ＨＰ180，攻擊力95，防禦力90，的確相當有本事，不過不會用魔法（ＭＰ＝０）。剛好多洛姆回去前把身上的武具又交還給我們，正好用來提升他的能力（雷射防禦盾等高級武器防具還要稍等一下）。出了山賊窟後看到西邊還有三個洞窟，便一個一個分別探查看看。

在Ａ洞窟中，出現了等級最低的敵人，收拾他們簡直不費吹灰之力；拿到了一個魯歐基寧Ｚ後，在螺旋狀的長廊盡頭找到了稀世神兵“拉克尼安之盾”（ラコニアのたて）！看來這三個洞窟就藏著洛布爺爺所說的三個拉克尼安武具。果然在Ｂ洞窟中（也是一堆肉腳怪物），除了復甦靈藥、探照燈外，洞窟的最深處藏著神兵“拉克尼安之劍”（ラコニアンけん）！再來進入Ｃ洞窟中，本以為出現的蛇魔女（へびおんな）和美杜莎（メデューサ）也是肉腳妖怪，沒想到又是毒咬又是混亂術的，砍半天才打死一個，看來又都得避開的了。最快的路徑是：洞口的三叉路走中間以後，再直走到下方另一三叉路，選最右一條直走到底，就可以找到第三件神兵利器“拉克尼安鎧甲”（ラコニアアーマー）。為了保護隊員，三樣武具還是同裝在前鋒亞雷格身上。

依達羅斯所言，其主人所在的米茲利納洞窟到底在哪兒？只好回去問我們博學廣識的洛布爺爺。聽他說這個洞窟就在迷幻森林的東方山上，前往一探果真有那麼一個洞窟，便由迷幻森林東方沿著山壁前進，來到了米茲利納洞窟中。偌大的迷宮中只放著二個藥草、探照燈的低級寶物，正失望不已時，發現迷宮的深處有座巨大的機械，看來該請機器戰將達羅斯去探查探查。

「這個到底是……」米妮娜左看右看不知所以然，「這看起來簡直像個大棺材……」看來亞雷格用了個很爛的形容詞。此時達斯已自動走到機器前啟動了它，在「冷凍睡眠解除……」的機械聲音之後，在一陣冷凍霧氣中，躺在睡眠裝置中的女子醒了過來。「參見主人。」只見達羅斯跪在此女子前，「達羅斯，你把米妮娜給帶來了是嗎……」未等這女子說完，米妮娜搶白：「你到底是……？」「是米妮娜嗎？你不是別人，正是我的孩子，我的分身。你們能通過各種試練來到這兒，的確十分努力。事實上，妳是由我的身體組織所創造出的人造人，我一直等待著你經過許多試練而變強，來助我一臂之力。而我正是撰寫“真實之書”的人，你的母親亞莎莉，此後你身上肩負著和我一同打倒黑暗魔王卡卜隆的宿命。」於是亞莎莉便加入陣容中，而機器戰將達羅斯便變身成巡航戰車（ランドクルーザー）！

六、決戰黑暗魔王の章

首先查看亞莎莉之資料７20級，ＨＰ150，ＭＰ150，可說十分不



錯，再裝配上達羅斯所卸下的武器防具，就更能提高攻防能力了。不過可能是因為睡得太熟太久了，許多魔法都忘光光了，只剩下風暴術ヒューン一個，得趕快請她到魔法店中花錢惡補一番。

走出洞窟後只見達羅斯變成的巡航戰車載著三人馳騁原野之上，速度可是無與倫比的快，只不過還是會遇上敵人就是了。但一旦走到河上便又自動變成巡航小艇，速度雖然慢，但水面上什麼怪物都沒有，八成怪物牠們十分怕水的樣子。回到沙漠地區再次好好練功，提升亞莎莉的水準，同時賺夠資本將最強武器、防具及必需魔法湊齊，準備迎接最後的挑戰。回到洛布爺爺的地方，他也給了我們最末關鍵性的忠告：「要打倒黑暗魔王卡卜隆，必須要有"古拉手鐲"（クラのうでわ）。」看來我已經從幸運的，從占卜婆婆那邊拿到了。

但究竟大魔頭藏身何處呢？問遍地圖上七大村鎮都沒有獲得更進一步的情報。直到又回到達利姆村，問起村民聽到"這條河順流而下，可通到一個大湖，不知那一端變得怎麼樣了"的情報，使用世界地圖一看果然沒錯，但右下角湖上的情形卻因地圖捲角什麼也看不到，該不會那兒真的捲起一大塊地吧！現在既然有船了，也該去探探究竟了，於是再多買些魯歐基寧Z，該"乘風破浪去找夢裡的金銀島"了！果然沒錯，在這地圖上看不到的區域藏了一個島，島上的城堡大概就是黑暗魔王棲身所在地吧！

剛踏進城中，米妮娜一行人驚見後路已被為數眾多的怪物堵住了，「這兒就給我了，主人們請改進城中吧！」達羅斯變回機器人形，挺身而出為眾人殿後；而眾進到城堡中也果真無路可退了，看來只有找出魔王卡卜隆決戰一途。果然魔王堡有其架勢，出現的紅龍、蛇魔



人、青銅龍、和超巨大的頭龍王ドラコンワイズ每隻都有中首領的氣魄，不過看來看去就是最大的最好欺負，打倒牠的爆裂畫面也漂亮，值得一鬥，但小心其閃電術ダンドレ。

魔王堡形勢複雜，在此筆者簡述直攻路線：1樓中先向上走，拿到一個帕特里歐（パトリオット）後向下繞一個再往上走到上端牆壁，再往左繞一下就看得到正確的上樓階梯：2樓首先拿了個金英甲（ジルコニアメイル）後又被迫再下到1樓，不過再向下走一段又可看到上樓階梯回到2樓上來；此後再向下到底繞右邊直走，拿到一個魯歐基寧Z後再稍回頭走上邊的通道，走一段彎彎曲曲的單行道後就可走到上樓階梯；3樓首先在右邊拿了個金縛網（ネット）後，走右邊的通道暫時先上4樓；走上4樓後直走向下，拿了個魯歐基寧Z後再向左下階回3樓；此時依單行道方向繞一圈，在盡頭拿到精神護符（せいしんのまもり）後便上階回到4樓；之後直走又下階回到3樓；再來往上走繞個圈往左下，就又有樓梯回到4樓。

最後一段路向上直走後右轉，就可看到魔王大殿上的紅地毯了，而紅地毯的盡頭就坐著這個百年不死的大魔王卡卜隆。「很好！能夠突破我最強的軍團來到這兒，還有亞莎莉的手下達羅斯也幹的不錯……但就是因為你們的出現！讓我差一步就能取回我原來的力量了……沒想到在這麼無痕的星球上，竟然出現了你們這些搗亂的傢伙……」亞莎莉回了一句：「這不是很好嗎？」「這麼的把這星球的一切去交給你們會比較好嗎……」大魔王不屑地道。此時亞雷格說話了：「你說些什麼鬼話，如果大家都在你恐怖的統治行徑下生活才會後悔！」此時又聽到卡卜隆的狂笑：「呼哈哈哈……說得好？既然你們如此固執，就通通給我長眠於此吧！」於是卡卜隆全身冒出慘綠色火焰，向我們一行人攻擊過來！

一開始三人用最強兵器、魔法招呼他通通無效，待他一施出猙獰面目攻擊，就造成我方成員極大傷害。此時突然想到洛布爺爺的忠告，馬上亮出古拉手鐲（クラのうでわ），只見卡卜隆大驚失色，全身發生劇烈變化，就在手鐲的光芒下破解了大魔王的護身氣罩！但此時也唯有裝備全套拉克尼安武具的亞雷格能予以中度傷害，米妮娜和亞



莎莉偶爾也會傷他些微。於是就在前衛亞雷格主攻，後衛米妮娜和亞莎莉負責救援治傷下，只見卡卜隆隨著受傷加重，周身的火焰逐漸由綠色、黃色，轉成紅色、深藍色，再過數回合終於被我們正義的一方擊敗。於是一陣地動山搖之後，終於把他打落到地底的深淵。

戰鬥告一段落後，「謝謝你拯救了這片大地，」亞雷格向亞莎莉道謝，「靠著您的力量，我們才能打倒黑暗魔王卡卜隆打倒。」「不，該道謝的是我，也唯有你引領著米妮娜不斷歷險完成其宿命，和平的日子才會到來。」此時米妮娜緊擁著母親：「媽媽，不要再留下我一個人……」只聽亞莎莉回到：「其實就算我不在，這兒也有許多好人在照顧著你呀……」此時達羅斯滿身創傷的回覆：「主人，外面的敵人們突然全部消失了。」「那是因為黑暗魔王卡卜隆已被打倒了。此後他大概再也復活不過來了吧。」米妮娜看著達羅斯身上的創傷，「但是，你受了這麼大的損害……」「沒……沒有關係，已經沒有敵人了，請原諒我要暫時先倒下了，如果可以，請叫多洛姆老爺子為我修理……」之後眾人便帶著達羅斯的機身，回到了泰得村中。

回到家中聽亞雷格媽媽說道：「洛布爺爺正在等著你們呢！」於是來到洛布爺爺住處，只見他已帶著村人們迎接我們的歸來：「亞雷格、米妮娜，你們做得非常好，亞莎莉女士，這片土地多虧了你又終能回復和平的日子了。」亞雷格還有些懷疑：「不過，這一次的戰鬥真的完全結束了嗎？」亞莎莉答道：「至少在亞莎莉大地上是不會再有了。不過在其他的惑星上，只要人們邪惡之心再度擴張，難保不會再出現像卡卜隆這樣的惡魔在人心中滋長……」隨後轉向米妮娜、亞雷格：「米妮娜，可要好好對待亞雷格喲！而亞雷格，我就把米妮娜託付給你了……我還有任務等待我去完成，直到整個亞魯戈魯星系有嶄新的和平降臨的那一天……」

於是亞雷格和米妮娜的漫長戰鬥終於告一段落，吞噬人心中的仇恨、悲哀而成長的黑暗魔王卡卜降，已被亞莎莉之戰士們完全消滅了。此後亞莎莉大地又將回復和平的日子：但另一方面，真正的女英雄——亞莎莉仍然繼續著她的使命，創造著新的傳說……END

筆者後記：其實針對Game Gear的性能，能夠出現像這麼一個RPG，整體表現上尚稱可以。不過畫面中亞雷格、米妮娜的樣子，似乎和說明書上所繪的不太相當，這個就有點不夠意思的了……算是SEGA的小疏忽了。

完
THE END

<魔法一覽表>PS：每位成員都可學習使用（達羅斯除外）

類別	名　稱	使用等級	價　格	消耗MP	使　用　效　果
攻擊／攻擊輔助系	フレエリ（火焰術）	3	30	4	施放火球攻擊敵人
	ビンドワ（金縛術）	5	300	15	讓敵人行動停止數回合
	アンチクラフト（封魔術）	5	200	16	封住敵人的魔法
	テルル（弱力術）	7	120	20	使敵人攻擊力下降
	ルーキレ（混亂術）	9	880	24	使敵人頭腦混亂，自相殘殺
	ヒューン（風暴術）	9	1200	28	颳起大風暴席捲重創敵人，甚可把敵人吹跑
	パウマ（增加術）	15	550	40	增加我方一名成員50%攻擊力
	タンドレ（閃電術）	15	400	48	召喚強大閃電攻擊敵人
	バサラ（超力術）	17	1200	48	可使我方成員攻擊力加倍，但被施用者有氣絕可能。
	サーフ（真空術）	21	1600	62	在敵周圍製造真空令其窒息
	タイトス（停止術）	21	2200	65	能將敵人的時間凍結住，使其無法攻擊
	アドレン（天雷術）	25	3400	92	以閃電讓所有敵人受傷約65點
恢復系	ヒール（治療術）	1	15	3	恢復一人5點HP
	キニーネ（解毒術）	1	80	7	解除一人所中之毒素
	ドヒール（治癒術）	11	500	20	恢復一人35點HP
	リーバス（復活術）	17	1400	50	讓氣絕狀態的伙伴甦醒過來
	スーパーヒール（超級治療術）	19	1000	60	讓伙伴一人HP完全恢復
	メタヒール（全員治療術）	23	2400	70	恢復伙伴全員每人約80點HP
移動系	ラクスタ（逃脫術）	3	80	8	戰鬥時唸此術就絕對逃得掉
	スルト（出口術）	11	450	24	可一瞬間逃離迷宮，返回出口
	トルーパ（返回術）	13	700	30	可一瞬間返回最近一次記錄所在之村鎮
	ルタシェ（避敵術）	19	700	70	可避免遭遇敵人而在地面、洞窟行動

①アレック
②LEVEL　26
③EXP　14768
④GOLD　5358

⑤ＨＰ　246／246
⑥ＭＰ　162／162
⑦ＳＴＲ　196
⑧ＡＧＬ　72
⑨ＩＮＴ　72
⑩ＰＲＴ　221
⑪つぎのレベルまであと332 EXP
⑫WEAPON　ラコニアンソード
⑬ARMOR　ラコニアアーマー
⑭SHIELD　ラコニアのたて

①角色成員的樣子和名字
②等級水準
③經驗値
④所持金錢
⑤現在ＨＰ／最大ＨＰ
⑥現在ＭＰ／最大ＭＰ
⑦攻擊力
⑧敏捷度
⑨智力
⑩防禦力
⑪再升１級所需之經驗値
⑫所裝備武器
⑬所裝備鎧甲
⑭所裝備盾

道具一覽表＞

名　稱	價　格	效　用
ゃくそう（藥草）	15	恢復一人ＨＰ15點。
ルオキニン（魯歐基寧）	80	恢復一人ＨＰ約40點。
ルオキニンＺ（魯歐基寧Ｚ）	200	讓一人ＨＰ完全恢復。
ーチライト（探照燈）	30	可照亮地下洞窟，不過只能用一段時間。
ーズフルート（迷路笛）	80	可讓全員瞬間脫離迷宮，回到出口。
ランスカーフ（托蘭魔毯）	200	可讓全員瞬間回到最近記錄的村鎮。
どくけし（解毒草）	20	消解伙伴身上的毒素。
せいしんのまもり（精神護符）	50	恢復一人ＭＰ。
アルシュリン（甦生靈藥）	800	使氣絕狀態的伙伴甦醒過來。
レーザーリング（雷射戒指）	2500	可放射強力雷射攻擊敵人，使用次數無限制。
パトリオット（帕特里歐）	1600	可召來閃電攻擊敵人，只可用一次。
ジェットブーツ（噴射鞋）	400	在戰鬥時使用，可使敏捷度馬上提高。
せいめいほけん（生命保險）	1000	拿在手中，出了意外時備用？。
ネット（封魔網）	600	在戰鬥中使用，可封住敵人魔法。
ビーニードル（詛咒人偶）	1200	在戰鬥中使用，可咒殺敵人，馬上致其於死地。
モンスターフード（妖怪餌食）	400	在戰鬥中使用可使敵人麻痺。
たいふうのめ（颱風眼）	500	可颳起大颱風，馬上將敵人吹跑。
ひょうだんエイド（葫蘆酒）	100	用來賄賂卡魯卡多古代遺跡的守門員。
けいほう（警報器）	100	使用的話會馬上召來敵人。
ライトペンダント（光之首飾）	—	用來照亮地下洞窟，可使用無限次。
えいちのかがみ（智慧之鏡）	—	可觀察伙伴裝備武具之攻擊、守備力。
しんじつのしょ（真實之書）	—	揭開主角冒險序幕之書、記載著…。
せかいのちず（世界地圖）	—	使用的話可觀看世界地圖及目前所在地。
どうくつのかぎ（洞窟鑰匙）	—	可打開眞實之書洞窟中的鐵門，沒啥用處。。
サンドマスター（沙涙之王）	—	沙漠吉普車，有了它才能橫越沙漠地帶。。
クラのうてわ（古拉手鐲）	120（？）	蘊含神秘力量的手鐲，可封住卡卜隆的魔力。。
すいもんのかぎ（水門鑰匙）	—	打開水門所在的洞窟所用。。



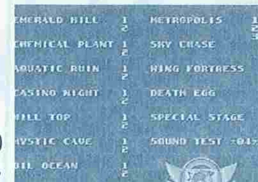
秘技天地

MD 音速小子2
●超級提魯斯出現！

兩人一起玩時，提魯斯也有和超級索尼克一樣可以增加威力的方法。這是選關、角色更換、超級索尼克等三種技巧的應用。

首先，輸入選關的指令（在選擇畫面內的音效測試中，以19、65、09、17的順序聽音效之後，在標題畫面一面按Ａ，一面按START）。然後實行如右的順序，開始遊戲。接著，利用角色更換，收集50個戒指以上，一跳而變成超級索尼克。其次再以角色更換設置秘寶箱子，將其破壞。這樣一來，超級索尼克和提魯斯的能力就改變了！和超級索尼克具有差不多力量的超級提魯斯就誕生了。只是，跳躍能力仍和以前的提魯斯一樣。

以下面的順序開始遊戲



▲區域選擇畫面的音效測試…

以04、01、02、06、01、09、09、02、01、01、02、04的順序聽音效。然後將游標對準喜歡的區域，一面按Ａ，一面按START

角色更換的按鈕效果	
A	改變角色的種類
B	改變角色／再開始
C	設置角色

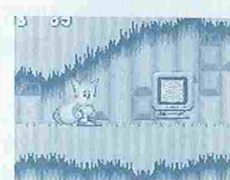
這樣就可以變身！

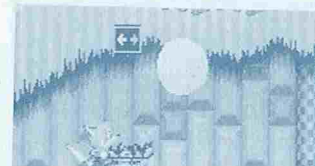


▲輸入指令後，儘快開始遊戲。

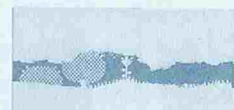

▲

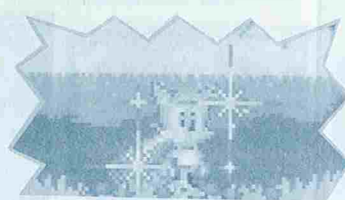

▲取50個戒子就可變成超級索尼克。


◀這次用角色變更來設置秘寶箱子。

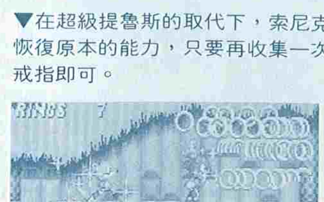

破壞秘寶箱子。

▼整個畫面閃著白光…發生什麼事…




▲身體像無敵時一樣地閃爍。

▼在超級提魯斯的取代下，索尼克恢復原本的能力，只要再收集一次戒指即可。



MD 音速小子2

●驚人的速度和跳躍力UP！

在OIL OCEAN ZONE的ACT2前半，照片A的地方，乘坐最右邊的氣體炸彈。這個時候要立刻一直按著右，以免被吸入正上方的宇宙膠囊。然後在右上方飛行，掉落在針山上。再利用其反作用力進入宇宙膠囊中，再被吐到下面。到此為止，這個技巧算是成功了。音速小子的速度和跳躍力可大幅提昇。若以彈簧跳躍，再進入宇宙膠囊中，力量就恢復原來的狀態，偶而畫面也會停止。另外，增加威力只在這個畫面有效。

▼照門片。先走到四個氣體炸彈並列的地方。

①速度UP！



▲以比平常快的速度跑

②跳躍力UP！

施展前



施展後

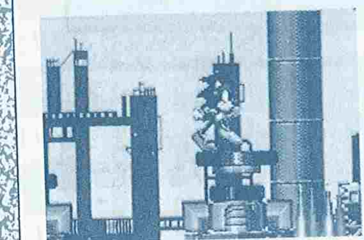


▲看吧！這重跳躍力的差別



到了。小心！別被炸

▼坐上右端的東西後，立刻一直按著右。結束…



▼被吹至稍右方，碰到了針山

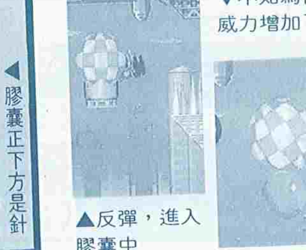


▼不知為什麼威力增加了

失敗的話…



◀膠囊正下方是針山。若沒有立即出來就完了。



▲反彈，進入膠囊中

MD ROM² 俏姑娘

●2種有用的指令

介紹兩種可以更輕鬆地玩遊戲的指令。

通常快速機能只能在重新玩時使用。只要輸入下面的指令，在遊戲的進行中也可以快送畫面。但是，故事上也有不能快速的部分。立刻回到開始畫面的指令說明如下。時間可比按重新設定縮短。

加速畫面快送

在遊戲一面按右，一面按A或C



▲這樣就可以快速地進行遊戲。

馬上就是開始畫面



▲在遊戲中隨時都可以暫停。

同時按A、B、C一面按START



▲瞬間回到開始畫面。想重新選擇時很方便。

MD ROM² 俏姑娘

●配音人員的訊息

在MEGA-CD的主要畫面選擇「PLAY」，再聽TRACK 4看看。這裡有所有負責配音者的訊息。聽配音後的感想也是相當有趣的！



◀聽聽配音人員在配音後心聲。

MD 光明與黑暗續戰篇

●水中是安全地帶

海中是安全地帶。敵人無法進來，也無法攻擊。好像看不到主角的影子，卻又像在旁邊晃來晃去。從這裡攻擊的話，是不會受傷的。



◀進入水中2步左右的這個地方最好。也可攻擊敵人。

MD 音速小子2

●選關大公開！！

這次也採用了前作亦有的選關!!

方法是先進入選擇畫面的音效測試，以19、65、09、17的順序聽音效。然後會發出拿到戒指時的聲音。這個時候，各種聲音不必聽到最後。接著，將游標對著聲音測試，按START。回到標題畫面後，將游標對著1P，一面按A，一面按START。然後就會出現區域選擇畫面。在這裡，可以選擇遊戲中全部11關和特別舞台，還附有聲音測試。不過這個聲音測試的內容和選擇畫面一樣。另外，在開始遊戲之後，在暫停後還加了下面三種效果。按A，就會立即回到標題畫面。按B時，在按的期間，動作會變慢。按C時，會一幕一幕地傳送。這些技巧只要實行一次，在電源不切斷的情況下，效果都會持續。

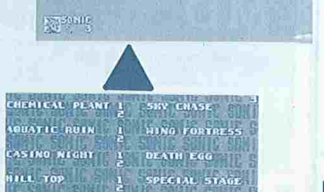
如此，對於發現各舞台隱藏的秘寶或捷徑有很大幫助。一定可以倍增遊戲的樂趣！



◀對隱藏秘寶的發現有幫助的選關。



▶在喜歡的區域玩。



▲區域選擇畫面登場！

▼選擇畫面的聲音測試……



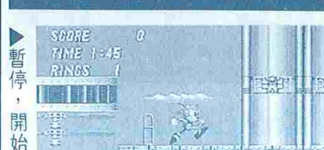
以19、65、09、17的順序聽音效後，按START。

▼將游標移到標題畫面的1P。



一面按A，一面按START。

這個特寫中的三種效果



▶暫停，開始輸入。

回到標題畫面

按A

▶想要重新選擇區域時很方便。

變慢

一直按B

▶如果在慢動作中想跳躍按B+C。

變成場面傳送

按C

MD 音速小子2

●金色身體的超級索尼克

全部收集到卡歐斯寶石之後，索尼克就可以變成無敵的超級索尼克。

努力通過所有的特別舞台，收集7個寶石之後，在遊戲中再取得50個以上的戒指。這樣算是準備完成，只要跳躍就可變身!!超級索尼克碰到敵人或障礙物時也不會受傷。速度和跳躍力也增加，所以可以全力衝刺。但是，雖說是無敵的超級索尼克，若一溺水或掉入洞中就完了。

在變身中，戒指會一個一個地減少，變成0時，就回到原來的姿態。但是，再收集50個戒指，又可以變成超級索尼克。而提爾斯也可以變成超級提爾斯。



▲利用可以儲存寶石的技巧，至少要收集7個。然後就會有這種顯示



▶收集50個戒指以上。終於可以變身。

▲跳吧!!

▶變身後，以金色的身體在空中快速行走!!和超級塞亞人很像？

▶但是卻最受不了水

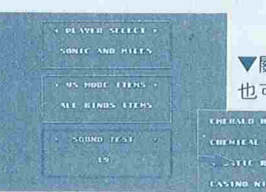
MD 音速小子2

●畫面選擇＋超級音速小子立即變身，大幅縮短遊戲時間！

各關的選擇模式，以及即使沒有取得7個卡歐斯寶石，也能變身為超級音速小子的隱藏指令！

首先是關數選擇。選擇OPTION後，依序按19、65、09、17，聽一聽聲音測試。雖在這裡如果聽到取得戒指時的效果音鳴叫，就是第一關突破。回到標題畫面後，一面按Ⓐ鈕，一面以1P開始。即可畫面選擇！

變身為超級音速小子的方法是01、02、06的順序聽聲音測試。這次應該可以聽到紅利舞台過關時的效果音。選擇喜歡的畫面之後，一面按Ⓐ鈕，一面開始。取得50個戒指後就可跳躍，變成超級音速小子！



▼關數選擇。最終面也可一下子到達。

▲只要依序響出聲音即可



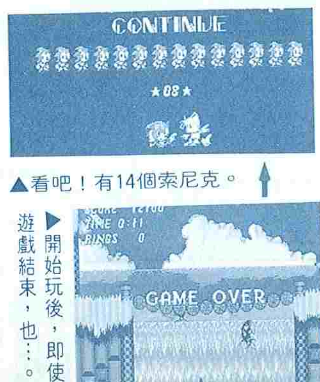
◀以跳躍變身成超級音速小子！只以拿取戒指的時間來變身。

MD 音速小子2
●可接關14次

下面介紹以最初有14次接關的狀態來開始遊戲的秘技。

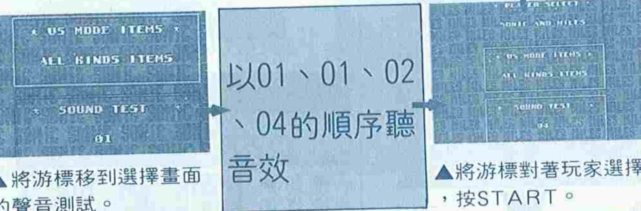
方法是先在選擇畫面的聲音測試以01、01、02、04的順序聽音效。然後，將游標對著相同畫面的玩家選擇，按START。然後，就可以最初有14次接關的狀態開始遊戲。

「每次都只能玩到遊戲中途」，如果你是這樣，就可利用這個秘技，再一次向全區域過關挑戰！



▲看吧！有14個索尼克。

▶開始玩後，即使遊戲結束，也…



▲將游標移到選擇畫面的聲音測試。

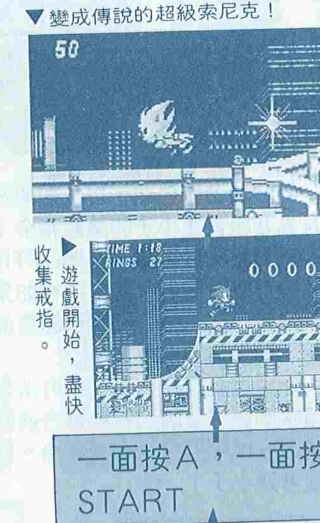
▲將游標對著玩家選擇，按START。

MD 音速小子2
●輕易地變成超級索尼克！！

想變成超級索尼克，但是要收集七個寶石實在很難。其實，只要輸入指令就可達成，是個輕鬆的得意技哦。

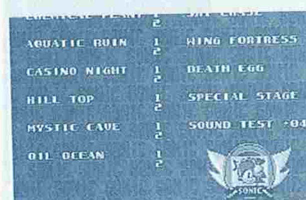
首先輸入前期刊載的區域選擇指令（在選擇畫面的聲音測試，以19、65、09、17的順序聽音效之後，在標題畫面一面按Ａ，一面按START）。然後在區域選擇畫面的音效測試，以右邊的順序聽音效。然後將游標對著喜歡的區域，一面按Ａ，一面按START，就可以在收集七個寶石的狀態下開始遊戲收集50個戒指之後，立即可變成超級索尼克。

▼變成傳說的超級索尼克！



▶遊戲開始，盡快收集戒指。

一面按Ａ，一面按START



▲事先輸入選擇區域的指令，在這個畫面…

EMERALD HILL
CHEMICAL PLANT
AQUATIC RUIN

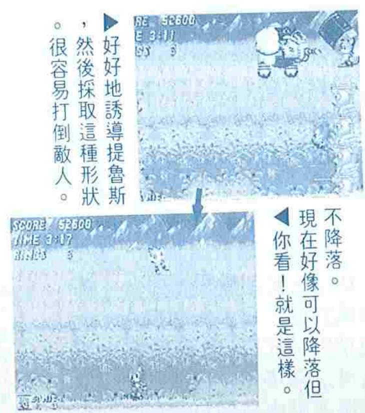
◀將游標對著想玩的區域。

以04、01、02、06的順序聽音效

MD 音速小子2
●空中游泳耶！

音速小子可於空中游泳的場所是和第３關的蛋形人對決的畫面。首先向蛋形人攻擊７次，最後再接觸一次就可以打倒。

從這裡開始才是真正的好戲。搭乘從石柱吐出來的箭，讓提魯斯站在石柱上。然後只要一擊打倒蛋形人即可。接著石柱崩潰…而提魯斯仍站在空中！參考照片，試著做看看。音速小子也可以這樣做。



▶好好地誘導提魯斯，然後採取這種形狀很容易打倒敵人。

◀現在好像可以降落但不降落。你看！就是這樣。

MD 光明與黑暗續戰篇
●馬克斯無敵！

剛開始時一面按２Ｐ控制器的上鈕和開始鈕，一面打開電源。接著，在ＳＥＧＡ的字幕消失之前，按１Ｐ控制器的Ⓐ鈕和START、２Ｐ控制器的Ⓐ鈕和Ⓒ鈕，就這樣一直按著不放。各面戰鬥的戰鬥測試就開始了。馬克斯的ＨＰ已是怪物級，這還會死嗎？



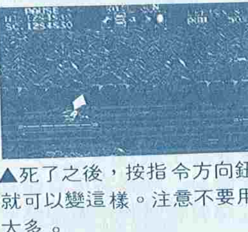
▲注意馬克斯的ＨＰ。

▲這個生命力太…

MD 閃電出擊IV
●以完整裝備輕鬆過關！

介紹在遊戲中，隨時都可以使好幾個裝備復活的指令。按暫停之後，依序輸入上、右、Ⓐ鈕、下、右、Ⓐ鈕、下、右、Ａ鈕、Ⓒ鈕、左、上、Ⓑ鈕。

然後按控制器的上，武器就完全復活，按右就會附有鉤子。



▲死了之後，按指令方向鈕就可以變這樣。注意不要用太多。

MD 閃電出擊IV
●可以聽到附錄音樂

當遊戲全面過關且結束後，回到標題畫面，聽一聽聲音測試。可以聽到結尾及未使用的曲子。



◀難易度有沒有關係。讓音樂來感動一下吧！

MD 閃電出擊IV
●可以繼續好幾次

繼續畫面的TIME變成０之後，在畫面變暗時按START，在下一個遊戲結束後的接關畫面，人數就不會減少了。這個技巧非常重視時間，只要稍微按慢一點，遊戲就結束了。



▲注意機數，還是６。



▲接關畫面。TIME變０後，會變黑暗…

按START



◀遊戲結束後可以再開始。

MD 魔法少女
●舞台選擇公開！！

介紹適合舞台的練習的舞台選擇。

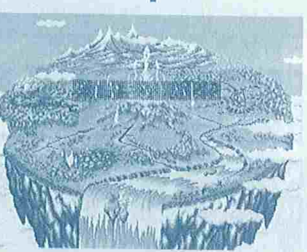
在標題畫面按START，就出現序幕畫面。在這裡輸入指令，就可切換舞台選擇畫面。舞台數以上下來變更，以START來實行。舞台數的１到８，可以對付遊戲中的各地區的舞台。選擇舞台９，就和最後的首領對決。在每個舞台，所有的武器水準為１，從沒有魔法的狀態開始。生命表的數量因選擇的舞台而異。



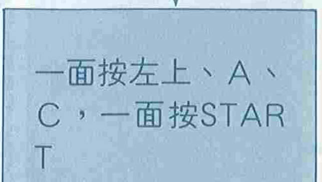
▲可以從希望的舞台開始。



◀在這個序幕畫面，輸入下面的指令。



▲熟悉的舞台開始畫面。





▲出現舞台選擇畫面。

MD 三國志III
●隱藏的事件「三顧茅蘆」

劉備和諸葛亮見面的「三顧茅蘆」。有以這個故事為基礎的隱藏事件。可以讓智力100、政治力92的能幹武將諸葛亮歸順旗下。

選擇史實模式的劇情３，以劉備來玩。在206年12月之前，不進攻他國，只以最初的新野為領地。207年１月，司馬徽也來到劉備的旗下。碰到司馬徽後，就提到了諸葛亮，於是前去拜訪他的茅廬。１月和２月拜訪時都不在家，３月再訪時可以見到面。於是，諸葛亮以軍師的身份加入劉備的麾下。



▲在206年12月之前，領地只有新野一個，隔月，司馬徽出現…



▲終於見到諸葛亮 。



▶啊！真失望



◀第二個月再度造訪，諸葛亮仍然不在。



◀3月仍不灰心地再試一次。

MD 三國志III
●美女貂蟬也可收到麾下

首先可由任何人擔任。總之要將王允招覽至麾下，並將長安占為領土。接著使王允的忠誠度和忠心成為100，開發和灌溉在80以上，稅率在39%以下的狀態，迎接１～３月。王允會要女兒貂蟬為其主君效力。

帥呆！



▲這就是貂蟬。貂蟬的任官許可後，商業值會上昇500。

▲總之要努力完成右邊的條件，維持其狀態。

MD 三國志Ⅲ
●介紹隱藏的事件

在三國志Ⅲ中又發現了隱藏事件。條件說明如下。

在劇情2的史實模式，以孫策為君主開始遊戲。將統治建業、兵力在三萬人以下的周瑜和朱治招至麾下（不可以解雇），只保持建業。但是，但必須戰事上一切都ＯＫ。

滿足以上的條件，在196年1月來臨時，會有事件發生。

▲滿足事件的發生條件並不限於1月。

▶江東的「2張」，張昭與張紘很有助力。看看他們的強度！

MD 三國志Ⅲ
●瞬間使訓練度達到100

介紹只花一個月的時間，就可使武將的訓練度增加到最大值100的技巧。

首先，讓武將只擁有一個士兵，實行「訓練」。接著在同一月份以「再編成」增加該武將的士兵數。一個月後，該武將的訓練度便會提昇到100，士氣也增加到70。但是，武將的武力太低時，則無法提昇。

只要訓練度和士氣上昇，我軍的攻擊力和機動力就會變大，在戰爭時非常有利。

▲讓關羽只有一位士兵，但武力太低的武將不可以這樣做。

◀然後讓關羽實行「訓練」。

◀在同一月份，以「再編成」使關羽的士兵增加。

▲一個月後，訓練度100、士氣70，變成驚人的數值！

MD 衝破火網Ⅲ
●方便的特別選擇

力法是在選擇畫面，將游標對著CONTROL TYPE，按START。然後，切換至特別選擇畫面。VIEW MODE是改變視點位置的項目。ROLLING MODE是攻變左右的方法。將VIEW MODE設定為BACK，ROLLING MODE設定為LIMITED，就可以前作的氣氛來玩遊戲。

▲模仿前作的畫面，看不見敵彈是最棘手的地方。

▲將游標對著選擇畫面的CONTROL TYPE。

按START

▲特別選擇畫面登場。

特別選擇中各項目的內容

VIEW MODE		ROLLING MODE	
COCKPIT	BACK	FREE	LIMITED
和一般的遊戲畫面一樣，從座艙看的視點。	以從我機後方看到的視點展開畫面。	無限制旋轉，一直按左右就可以返回天空。	快速地切換左右，可以返回空中

MD 魔法氣泡
●防止對方的氣泡快速落下的方法

玩「一人魔法氣泡」時很有用的技巧。事先接好2支搖桿，遊戲中一直按2P的右或左。然後，電腦這邊的氣泡就無法高速降落。這樣應該比較容易獲勝。但是，到舞台9以後，自然落下的速度會增快，所以這種技巧就沒什麼用處了。

遊戲中一直按2P的左或右

◀電腦的氣泡無法高速落下。

MD ROM² 電忍銀河號
●期待的隱藏畫面

在標題畫面輸入下面的指令，畫面切換後，可以看見三種隱藏的畫面。按A為影狠，按B為鐵、按C為冴羽登場。按開始就會回到標題畫面。

在標題畫面，依序按左、上、左、B、A

◀這是影狠和亞雷斯特

GG 蝙蝠俠
●享受聲音測試

方法只是一邊按開始，一邊打開電源。ＳＥＧＡ的字幕消失後，會出現聲音測試畫面。畫面上會顯示0到65的音樂號碼，可欣賞ＢＧＭ和效果音。以方向鈕的上下改變號碼，以2開始音樂、以1停止。按開始，即可回到標題畫面。

一面按START，一面打開電源

◀全部可以聽到65種音樂。

GG 摩納哥賽車Ⅱ
●賽納也很高興的結局

在世界冠軍模式的密碼畫面輸入「SENNA」或「CHAMPION」後，立刻就可看到結尾。可以看到手拿冠軍杯的賽納。

▶輸入「SENNA」或「CHAMPION」。

◀突然出現結局。賽納的笑容。

MD 衝破火網Ⅲ
●輕鬆無誤的過關

在舞台4的前半，有可以輕鬆無誤地前進的方法。

遊戲開始後，機體傾向與地表垂直。然後一直發射後然燒器即可。可以不中一發子彈就往前進。但是，在舞台4的後半以後，就這樣前進的話，會被子彈擊落。

▲遊戲開始後，機體會如照片般地垂直。

▲這樣前進的話，應該可以無誤地前進到舞台4的前半

MD 亞生命戰爭
●舞台選擇

打開電源，ＳＥＧＡ的標題出現後，立即按C，在下一個指令輸入結束之前都不要離手。在標題畫面依序按上、右上、右、右下、下、左下、左、左上、上。這個時候不是只按一次，手指要一直按在方向鈕之上，使其旋轉一次。然後，再依照平常的方式開始遊戲，在開始和選擇的選擇畫面後，就會出現舞台選擇畫面。可從全部八個舞台中選擇。

◀SEGA的字幕出現後立刻按住。

在下次的指令輸入結束之前，一直按著C

▶在標題畫面輸入下面指令。

依序按上、右上、右、右下、下、左下、左、左上、上

▶可以選擇1P或2P。

◀切換成這個舞台選擇畫面。

MD 職業籃球賽
●一定讓對方犯規

讓對方隊伍的選手違反超過時間規則的技巧。

對方的選手拿球時按暫停。然後在暫停畫面一直按開始。在按的時候，時間會消逝，就這樣等一會兒。將開始放掉後，配合情況，讓拿球的選手違反十秒的規則，變成自己隊伍的球。

球交給對方後立即使用這個技巧，就可以將對方的分數控制在0分。

◀球交給對方後就按暫停。

一直按著START，按一段時間

▶讓他違反超過時間的規則。

MD 衝破火網Ⅲ
●形成舞台選擇

將游標對著CONTROC TYPE，START後就變成特別選擇畫面。

▶游標對準，這只是開始而已。

◀改變設定後，可以玩Ⅰ、Ⅱ模式。

MD 格鬥四人組

●表示KO數

使用這個技巧，立刻就可以知道目前打倒的敵人數目。

方法是在遊戲中按暫停再按A。在畫面左上、生命表上面的部分顯示KO數。這個技巧在1人或兩人玩時都可以使用，所以和朋友比賽打倒敵人的數量也很有趣。

在排名畫面按A，也可以出現KO數。

▲在排名畫面按A，就會出現KO數。

▲左側是繼續後的KO數，右側是所有的KO數。





◀在生命表上顯示數字



▶遊戲中隨時都可以暫停

按A

MD 歡樂彈珠台

●果然是快樂的等級選擇

方法是先在標題畫面選擇音樂展示。然後選擇等級6的曲子，再輸入指令。回到標題畫面後，開始!!。這樣一來，畫面下表示的水準數會從1到9。一面按著上、B，會變成後一個等級；一面按著下、B，則變成前一個等級。這樣就可選擇等級9的模式了。



▲在音樂展示畫面選擇水準6的曲子，輸入下面的指令

依序按A、C、A、B，開始遊戲



▲注意畫面下的水準表示



▲可選擇1到9的等級數！

一面按上或下，一面按B

MD 格鬥四人組

●2人用同一角色玩！！

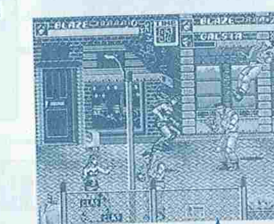
兩人同時玩時，1P或2P可以選擇相同角色的技巧。

在標題畫面輸入指令。在模式選擇畫面選擇2P後，切換成角色選擇畫面。在這裡將1P和2P兩者的游標對著相同角色。

但是，和對戰時不一樣，1P和2P角色的顏色不變。和朋友一起玩時，可能會弄不清楚誰操作哪一個。

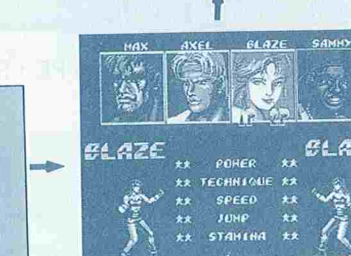


▲在標題畫面輸入指令



◀兩人合力一起打倒敵人！

一面按1P的右和B、2P的左和A；一面再按2P的C

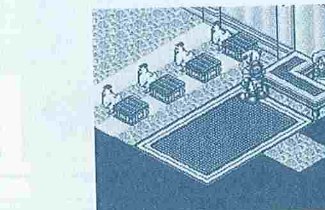


▲1P和2P的游標可以對著相同的角色。

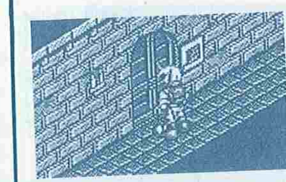
MD 秘境魔寶

●怪獸賽跑白熱化

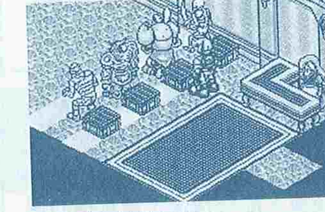
萊爾拿到遊樂券後就可以走到梅卡特城的卡吉諾。在三個房間中，正中間的雞賽跑房間，一面按2P的START、A、C，一面進入看看。結果怪獸會取代雞並排在起跑線上。遊戲的方法和雞賽跑完全一樣。選擇喜歡的怪獸，騎在上面，就可開始賽跑！



▼這就是雞賽跑的情形。



▲來到雞賽跑的房間前…



▲有點可怕的賽跑。

可以雙打！

一面按2P的START、A、C，一面進入房間

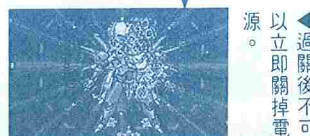
MD ROM² 電忍銀河號

●過關後的附贈圖片

無論水準如何，最主要的還是要使遊戲過關。結束後，回到標題畫面，進入選擇。然後在畫面會追加OMKAE的項目。00～06等七種圖片，以方向鈕的左右改變號碼後按B，在選擇畫面的背景上就會出現圖片。



▶回到標題畫面仍然還有圖片。



◀過關後不可以立即關掉電源。



▶在選擇畫面選擇OMAKE項目。



▶選擇叫，就會有冴羽的圖片出現。

電忍銀河號

●有特別選擇模式！

難易度沒有影響。反正就是要全面過關，一直到結束。結束後再回到標題畫面選擇OPTION，就會顯示OMAKE。附錄畫面全部有七種，可讓你享受真正的樂趣。

◀SD冴刃登場。Q版更顯得可愛。



▲看看難易度。她在誇獎你做得很好。

▲用左手畫的像人類般的動物…。這倒底是什麼東西呢？

MD 魔法氣泡

●敵人降低速度

選擇「一人魔法氣泡」時，2P搖桿也插入。遊戲開始後，將2P搖桿的操作鍵移向上下左右任何一個。敵人的速度就會下降。2、4面可以看得更清楚。



▶這個技倆在電動版也通用。

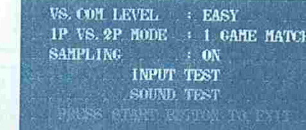
MD 魔法氣泡

●隨意地聽音樂

有自由享受遊戲中BGM等音效測試。在標題畫面輸入右下的指令。然後輸入「おぷしょん」，就會加入SOUND TEST項目，選擇這個，就切換至聲音測試的畫面。在這裡可以聽到遊戲中使用的效果聲音、BGM、聲音。將游標對著想聽的項目，以方向鈕的左右改變號碼，以A或C開始演奏，以B停止。



▲也可以聽到「成功了一」



▲在おぷしょん畫面的下方出現SOUND TEST。



◀「魔法氣泡」的標題畫面…。

以A、A、左、B、B、左、C、C的順序按

▶選擇「おぷしょん」

MD ROM² 電忍銀河號

●贏了之後會有聲音測試

這是通過「一人魔法氣泡」。無論準如何皆可。過關後出現おぷしょん畫面，接著就進入音效測試（SOUND TEST）。



◀在おぷしょん畫面最下面顯示聲音測試。

MD ROM² 電忍銀河號

●以普林增加威力

在標題畫面按右、A、上、下、右、右。信號聲音響了之後，就開始遊戲，以平時的力量將日式射擊變成不協調的射擊。



◀本面旋轉，普林一面…



▶在標題畫面輸入左面的指令

依序按右、A、上、下、右、右

MD 大魔神
●首領對戰

如何選擇與首領角色對戰的隱藏指令。在標題選擇OPTION後，聲音測試設定為「18」，ＳＥ測試設定為「72」，使遊戲開始。這樣就可以只和各面的首領對戰。

將「SOUND TEST」設定爲18



◀享受和麻煩的首領角色的對戰。

MD ROM² 時空女孩
●蓄加的獎勵畫面

以不接關方式通過困難的關卡，結束後等待大約10分鐘。然後，蓄加的隱藏畫面就出現了。這個畫面在使用舞台選擇技巧時不會出現。是努力的果實。

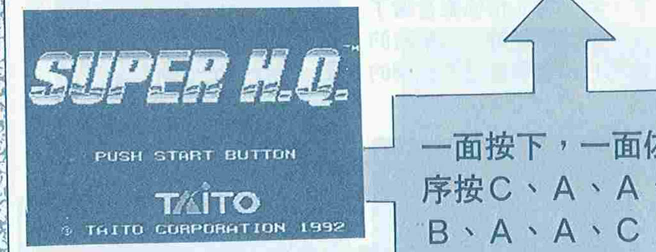


▲以不接關通過難關，然後靜靜地等待。

▶蓄加迷必看的畫面。不要錯過哦！

MD 超級H、Q
●人數增加爲5

方法是在標題畫面下，一面按下，一面依序按C、A、A、B、A、A、C、A、A。看到選擇畫面後，可使通常只到3的人數增加到最多的5。



▲人數最多可設定到5。

▲在標題畫面輸入下面的指令。

一面按下，一面依序按C、A、A、B、A、A、C、A、A

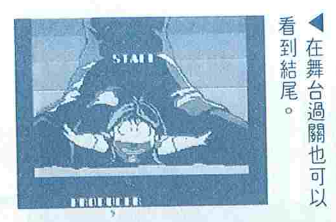
MD ROM² 時空女孩
●好不容易等到舞台選擇

駕著時光機巡行各種時代舞台的蕾加。可自由選擇全部16舞台的舞台選擇。

在開始的主畫面，依序按左、右、左、上。成功後，會有聲響，讓遊戲開始後，切換成舞台選擇畫面。在這裡顯示STAGE 1～4，SCENE 1～5，NORMAL（通常畫面）／REVERSE（反轉畫面）三項。

輸入這個舞台選擇的指令後，在遊戲中按START，就可以暫停。在暫停中按B，遊戲就結束了，出現繼續畫面。另外，按C就變成舞台過關，朝下一個舞台前進。

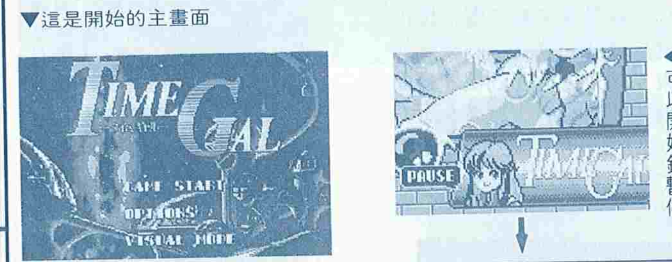

▶在舞台選擇，選擇最後舞台…



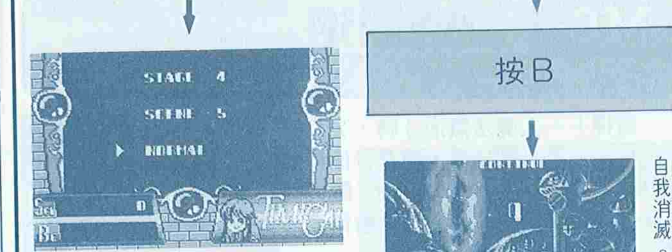
◀在舞台過關也可以看到結尾。

舞台選擇

▼這是開始的主畫面



依序按左、右、右、上



▲輸入指令後開始遊戲，就會出現舞台選擇畫面。

舞台過關&自滅



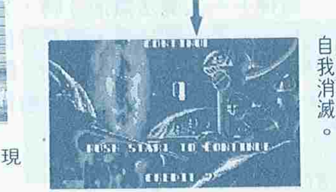
◀可以開始鈕暫停

按C



◀暫停中按C則舞台過關。

按B



◀暫停中按B則自我消滅。

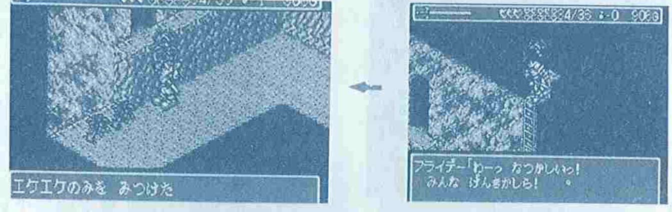
MD 祕境魔寶
●在佛萊迪的故鄉免費獲得！

從梅卡特城向西土一點的地方有一條小路。要到佛萊迪的故鄉托因克魯村，一定要通過這裡。進入裡面後有點像迷宮一樣，最裡面有托因克魯村的入口。村裡面有佛萊迪的同伴，但以乎是與故事無關的角色。



▲這裡面有點像迷宮，其實構造也很簡單。還有寶箱。

▲最裡面有村落的入口，從此降下去，便是托因克魯村。



▲進出村落，可得到9個艾克果實。

▲這裡是佛萊迪的故鄉。裡面也有同伴。

MD 祕境魔寶
●粉紅色書的內容

在戴斯泰村的教會發現謎樣的書本！就是放在神父右邊的那一本。將這本書放在桌上和神父說話。然後神父的臉變紅色，並讓你看書。書的內容可以知道神父和萊爾、神的謎。



▲書就藏在神父旁邊。

◀畫面變成奇怪的粉紅色，難到這是本黃……



▲只對神父說「就是這個」

▶結果還是不知道內容，隨意想像吧！可別想歪了！

眞傷腦筋！

MD 祕境魔寶
●踏石像，寶箱會出現

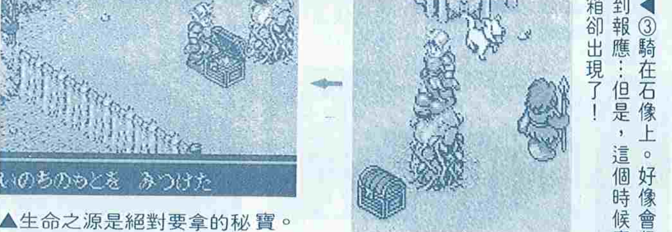
將萊爾帶到馬山村的廣場。然後依序跳過狗或雞、石像旁的馱山族男人、像熊的石像。結果寶箱就會從上面掉下來。裡面是珍貴的生命之源。在遊戲的序盤只要拿到一個就很足夠的秘寶。

騎在動物或人的頭上是很失禮的，但是也蠻有趣的。如果不習慣在會動的東西上面跳，會很困難，多挑戰幾次看看。


▶首先到馬山的廣場看看。

▲①騎在狗或雞上也可以。

▲②騎在人身上的萊爾。

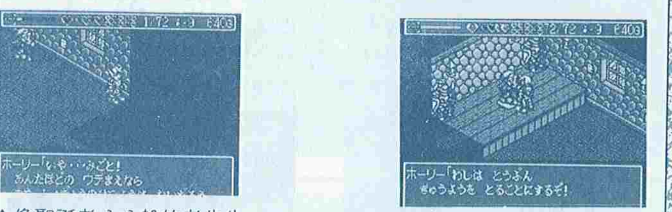


▲生命之源是絕對要拿的秘寶。

◀③騎在石像上。好像會得到報應：但是，這個時候寶箱卻出現了！

MD 祕境魔寶
●何謂謎樣的提巴克？

在梅卡特城鎮碰到聖誕老公公，並向他學習劍術。打倒50隻後，就會獲得「提巴克」這種秘寶。將這個秘寶用看看它是什麼東西時，結果可獲得將ＨＰ減去１再乘以10的黃金。



▲像聖誕老公公般的老先生。但很強悍哦！

▲拿到提巴克後，聖誕老公公就離開了。



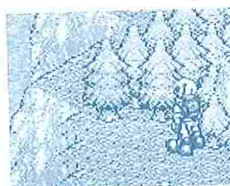
▲一直無法獲勝的人，可以先提高等級再玩。

▲這種提巴克秘寶在使用一次之後就會消失。

MD 祕境魔寶
●沒有魔術亞克斯也沒問題

沒關係！沒有秘寶也

通過湖泊的神殿後，可以拿到砍掉阻礙道路之特定樹木的秘寶魔術亞克斯。其實，不拿這個，也有往前進的方法。用下面兩者之中任一種方法，將樹拔掉或砍掉即可。這樣就可以趁還沒有拿到魔術亞克斯的時，將樹木另一邊的寶箱拿到手。


▲以魔術亞克斯砍伐的樹木，顏色有點不一樣。

方法一


▲受到敵人的攻擊。


▼身體一閃一閃時快速地穿過去。


▼平安地到達樹的另一邊。

方法二


▲在敵人和樹木的位置用力一擊。

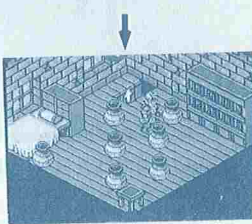

▼敵人消失時樹木也消失了。


▲用這個爬上去。有預感將會有好東西。

MD 祕境魔寶
●水壺老婆的禮物

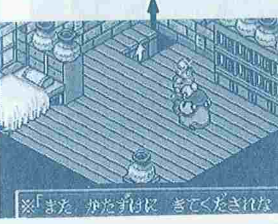
你知道要求萊爾「將2樓的壺整理一下」的這位梅卡特城的老婆婆嗎？將壺整理好之後就可以獲得一枚金幣。不要以為「只是一枚金幣」只要整理3次，就有3枚了。然後走到一樓的房間，裝有生命之源的寶箱就登場了。


◀腰痛。偶而也要親切一點。


▶這樣還是亂七八糟。



◀重覆左邊的順序三次然後下樓就會有寶箱。


◀整理好後，獲贈回禮。

MD 祕境魔寶
●終於上昇了！

去瞧一瞧吧！穿上兔子裝

發現前往主角的故鄉托因克村的方法。

首先到梅卡特鎮的道具屋碰面。最有用的考慮要做生意的人，對於「藥店如何？」這個問題，回答了「不好」。然後再問「奇怪的店如何？」，結果回答「可以」，他會在港口協助處理。

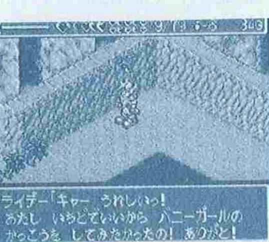
然後在新開的店裡應該有「兔子裝」（うさぎのふく）這種秘密寶物。買了這個，再買「生命之果」，在7個以下，然後就進入托因克村。在這裡使用「兔子裝」的話，就可將艾可果實當作秘寶。這會堆積地像樓梯狀，真壯觀！這下就可爬到上面回故鄉了。

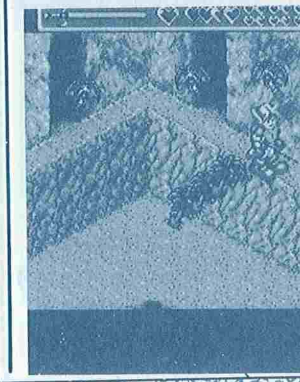

▼首先要取得生病需幫助的道具店老闆的秘密寶物。


▲◀好熱哦！但為了以後的冒險，買了兔子裝也不會損失。其他的奇怪秘寶也要試試看。




▲到達托因克村。進入村落後使用秘寶。


▶不管怎樣，在這裡先將「兔子裝」穿上。


◀和壺或箱子一樣，可將艾可果實當作秘寶使用。使用兔子裝後，就可以有很多生命之果了。這就是為什麼擁有兔子裝了。

MD 祕境魔寶
●透明人萊爾

首先，讓萊爾在中毒的狀態。在這個狀態受到敵人攻擊，剩下的HP變成1，萊爾的身體一閃一閃時，走2、3步，會因中毒而倒地。然後，使佛萊迪恢復時，萊爾就不見了。雖然身體是透明的，卻能和人說話，和敵人戰鬥。

這個技巧的時間很難掌握，所以往往無法成功。只要在腦海中想著「被敵人攻擊一次，自己的HP就會被奪去幾點」就可以了。重點是，須被敵人攻擊而身體一閃一閃時，因本身的毒傷而倒地。不可以因敵人的攻擊而倒地，或在沒有一閃一閃的狀態下倒地。


▶被敵人下毒的萊爾。



◀可接受攻擊直到剩下的HP變成1。

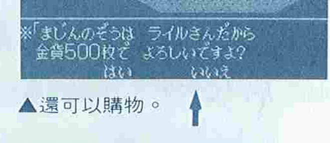


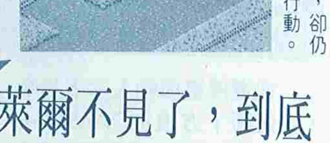
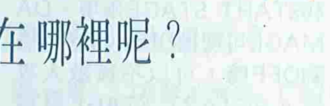
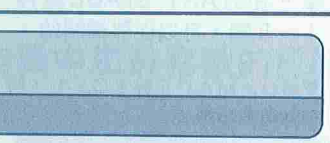

▶接著，在身體一閃一閃時走路中毒倒地！



◀使佛萊迪恢復後自己消失了。

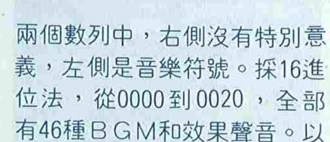
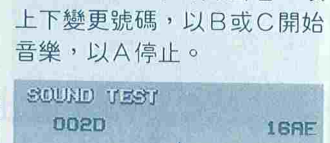

▲還可以購物。






◀看不到模樣，卻仍可像平常一樣行動。

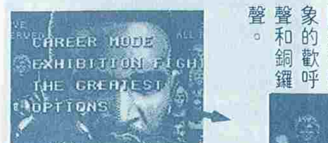
萊爾不見了，到底在哪裡呢？



MD 蠻牛
●聲音測試

在主畫面選擇「OPTIONS」。選擇畫面最下面的項目是「MAIN MENU」，游標還可以對著更下面一點，選擇那裡看看吧！這樣就可以切換成聲音測試的畫面。畫面上的兩個數列中，右側沒有特別意義，左側是音樂符號。採16進位法，從0000到0020，全部有46種BGM和效果聲音。以上下變更號碼，以B或C開始音樂，以A停止。





▲在主畫面選擇OPTION。

▶還有觀象的歡呼聲和銅鑼聲。



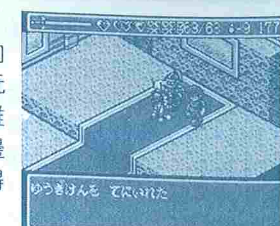




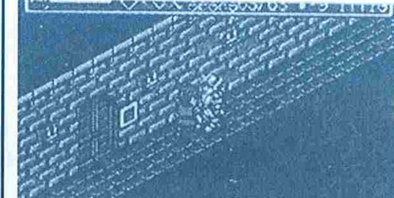
◀將游標對著沒有任何東西處。

MD 祕境魔寶
●發現達魯的秘方

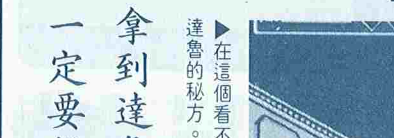
到梅卡特的賭場去，一定要有「遊戲券」。這種「遊戲券」一定要向城裡的冬梅爾拿。在抓雞的房間裡玩遊戲，遊戲結束後騎在雞上，進入雞出來的場所，再走一點就會掉到左邊。在停下來的地方按Ⓑ，就可以取得「達魯的秘方」。


▲從城中的冬梅爾處取得遊樂券。和他說話即可獲得。

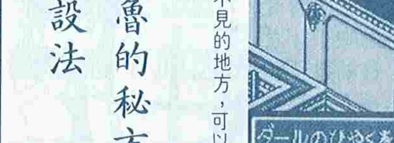

▲賭場的入口。出來之後要再進去時還要遊樂券。

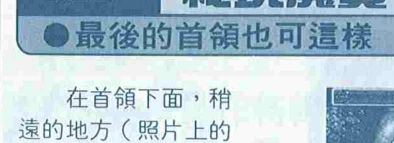

▲沒有遊樂券的話，老先生會擋著不讓你前進。


◀沒關係，雖然只有一隻，分數卻卻一起算。


▲騎著雞，進入這個出口。

拿到達魯的秘方！一定要設法

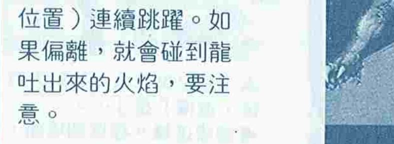




▶在這個看不見的地方，可以獲得達魯的秘方。

MD 祕境魔寶
●最後的首領也可這樣

在首領下面，稍遠的地方（照片上的位置）連續跳躍。如果偏離，就會碰到龍吐出來的火焰，要注意。







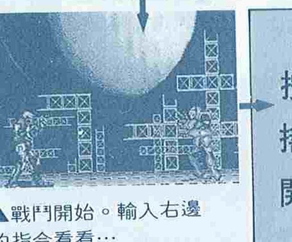
◀順利進行的話，就可毫不受傷地將它打倒。

MD ROM² 黑洞攔截
●敵人自滅的魔術姓名

任何強敵都可只按一個按就簡單地打倒的技巧。
首先在輸入姓名處登記BIGNE」和姓名。然後回主畫面，在選擇ＢＨＡ選擇字時，選擇「BIGNET」遊就開始了。遊戲中隨時按２的開始，敵人的能源壓力計會一下子變成０，而倒了下。



▲首先輸入「BIGNET」。



▶名字當然選擇「BIGNET」



▶選擇作業ＢＨＡ，開始遊戲

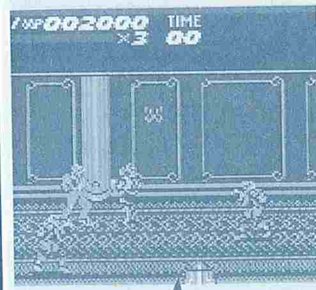

▲戰鬥開始。輸入右邊的指令看看…

按２Ｐ搖捍的開始


▲敵人不知為何倒地，由我方獲勝。

MD ROM² 俏姑娘
●游標變成心

將遊戲進行到體育館正在上體育課的地方。弓美發生第二度貧血，在體育課結束後，松崎君說「我送妳吧！」之後的指令選擇畫面就出現「往前進」和「有點離題…」。在這裡選擇「有點離題…」的話，在旁白就會問「你是女孩子嗎？」，用游標回答「是」看看。
原本是星型的游標變成了心型。也許有人會認為〝只有這樣？〞，但如果看了後面的故事展開，就會對心型的游標露出會心的一笑。


▲指令是選擇「有點離題…」

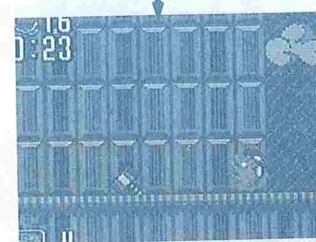
▲突然出現花朵。聽到旁白後，選擇「是」…。
◀變成這樣。在這個場面，心型的游標很適當。

GG 音速小子2
●發現１ＵＰ無限特技

簡單地說明要點。在舞台２－２，可以發現降落石下方時無限取用１Ｐ的秘技！
方法是，以滾轉的方式從有１ＵＰ秘寶的右側，向左滾轉。取得１ＵＰ盒子後，不要降落到地面，使用右邊的彈簧回到右側。盒子就復活了。
一次失敗後，還可以重頭再來。

不要氣餒！


▲拿到盒子後不要降落地面，以彈簧回到右側。不要飛過頭。


▲在這裡著地。然後再以滾轉轉到左邊。這絕對可以做到！

GG 格鬥小子
●無敵＆關數選擇

在選擇畫面輸入右下指令，在畫面下方追加DAMAGE和START STAGE兩項。DAMAGE可切換ON/ OFF，換到OFF時，可以不被敵人攻擊。在START STAGE選擇１～５關，可以從那裡開始。

OPTIONS
SOUND TEST 11
LEVEL EASY
EXIT

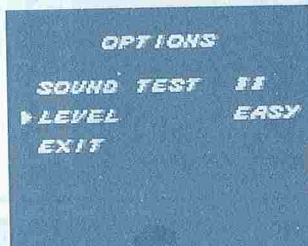
▲在選擇畫面輸入指令。

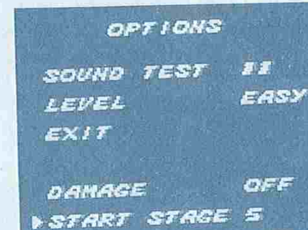
將SOUND TEST設定成11，同時按１和２

OPTIONS
SOUND TEST 11
LEVEL EASY
EXIT
DAMAGE OFF
START STAGE 5

▲和一般的選擇畫面不一樣！下面新增加了兩個項目。

▼將DAMAGE設定OFF，時間就不會結束





▶選擇關數５後開始。

—特輯系列之26—

TOP！MEGA-DRIVE特輯６
問卷調查表

(1)對於這本特輯的製作，您最滿意的是：

□內容取材 □版面編排 □用紙 □印刷 □價格 □其他 ________

(2)對於這本特輯的單元內容，您最滿意的是：

□軟體篇 □預告篇 □廠商篇 □秘技篇 □蒼狼與白牝鹿—成吉思汗 □夢幻之星外傳

(3)這本特輯您是從什麼地方購買的？

□電視遊樂器專賣店 □書店 □統一超級商店 □劃撥郵購 □其他 ________

(4)這本特輯，您是從什麼地方得到消息的？

□電視遊樂雜誌 □電視遊樂報導 □勝利小子 □神奇地帶 □神氣少年 □店頭看到 □朋友相報 □其他 ________

(5)您最喜愛的遊戲總類是：

□角色扮演RPG □動作STG □模擬SLG □冒險AVG □解謎PZG □運動SPG □桌上TBG

(6)您對於本特輯的價格？

□太貴 □正好 □尚可 □太便宜了

(7)您對於本特輯的攻略認為如何？

□非常需要 □需要 □部份需 □有無都無妨 □沒有必要 □其他

(8)請列出三款本特輯中您最喜歡的已開發軟體？原因是？

________ ________ ________

原因：________

(9)在這本特輯中，您認為該還有什麼樣的單元？請大致描述。

____

____

(10)請對這本特輯，提出您的改善建議，供我們下一次製作特輯的參考。謝謝！

____

____

____

(11)關於MD與MD-CD，您有些什麼樣的問題，需要我們替您回答或代為詢問的？（結果將不定期在「電視遊樂報導」阿Q信箱回覆）________________

____

____

____

謝謝您的合作，有了您的幫助，下次，我們一定會推出更好的書。

職業：□學生 □公務員 □軍人 □製造業 □自由業 □服務業 □其他 ________

學歷：□小學 □國中 □高中 □大專 □研究所

性別：□男 □女

年齡：□10歲以下 □10～15歲 □16～20歲 □20～30歲 □30歲以上

所持有機種：□任天堂 □NEO・GEO □PC-E □CD-ROM² □PCE-GT □SEGA MD □MD-CD □SFC □GAME GEAR □Game Boy □LYNX □IBM PC □其他個人電腦 ________

聯絡電話：________________ 姓名：________________

（請沿線對折寄回，免貼郵票）

廣 告 回 信
台灣北區郵政管理局登記證
北台字2674號

台北縣新店市復興路45號6樓

尖端出版有限公司

TOP！MD特輯6

讀者問卷調查表

電視遊樂雜誌社 收

縣市 鄉鎮 市區 路（街） 段 巷 弄 號 樓



海底世界的傳奇救星

酷的個性 帥的造型





一個擁有個性化風格的MD卡匣

9月2日 育樂展攤台實 正式與您見面

攤位編號：A147 A148 A157 A158

魔術氣泡----海底世界傳奇

長久以來相安無事的神秘海底，出現了創世紀的危機，生性活潑、頑皮的五彩氣泡，受到邪惡女神的誘惑，同色氣泡們不肯乖乖四個以上聚集在一起，好釋放出海底生物所需的氧氣，這時，幸好出現了一位聰明機靈的小紳士，巧妙地運用它的智慧與耐力，馴服了這些小頑皮，適時地化解了這場海底生物的危機------它就是Magic Bubble.

全崴資訊股份有限公司
COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.
總公司：台北市撫順街3-4號3F TEL：(02)5935059 FAX：(02)5946398
開發二部：台北市天母東路86號2F TEL：(02)8754932 FAX：(02)8730475
郵撥帳號：16920972
或洽全省門市、專賣店

百韻代理 天下一品

8月1日起，百韻公司正式取得 SEGA 在台唯一總代理權

日本原裝全系列產品，讓你大呼過癮！



新上市第二代 SEGA 主機MD2

機型精巧，畫面音效精采革新，
MD卡匣一律
通用。



一對四把手連線

連接四把手，
多人對戰。



滑鼠

SLG模擬遊戲最方便的助手。



6鍵把手

全新操控設計，
快打旋風必勝
利器。

彩色掌上型遊樂器



彩色螢幕，
歡樂隨手來。



電視接收器

接上G.G.，可收看3台節目。



充電電池

適合長時
間使用。



汽車點煙電源線

可與汽車
電源相接，
車上亦可
打電玩。



對戰線

連接兩台
G.G.，享受
雙打樂趣。

新上市第二代CD主機 M-CD2



超大容量，
可聽CD唱片喔！

杜絕仿冒，保護您的權益！

購買時，請認明產品上有"總代理：百韻股份有限公司"字樣標籤，才是眞正日本原裝進口，品質有保障的公司正品。



購買正品，可享完整的售後維修服務，維護您的權益，拒絕仿冒！

百韻股份有限公司 台北總公司：台北市松江路148號6F TEL: (02)5221304-8 FAX: (02)5630415



TOP MEGA-DRIVE

全國第一的M.D.專業年鑑

特輯6

售價280元

書號：00199722

◎破關救援團・火力增援　ＭＤ軟體超秘技篇強力出擊作戰

◎超歡樂軟體全員大集合　ＭＤ'92至'93上半年160款發售中軟體空前收錄

◎獨家總覽・機密傳真　ＭＤ軟體開發廠商秘史大放送

◎新世紀遊樂器威力引爆　「MD2＋MDCD２」KISS「WONDER」硬體大解析

◎究極經典攻略鉅作　「成吉思汗・元朝秘史」破解寶典＋「夢幻之星外傳」攻略典藏版

超值震撼隨書

附贈「MD完全保存年鑑」

「**MD完全保存年鑑**」MD·MEGA-CD全**264**款軟體**全彩**完全收錄!!